CONEXIÓN

MANGA

185
$20.00
2.25 US
VANGUARDIA EDITORES

TNT 16
2X1
EN TAQUILLA*

SETO NO HANAYOME
LA BELLEZA DEL MAR

EYESHIELD 21
EL TOUCHDOWN DEL ANIME

INUYASHA
EL FINAL DEL CUENTO DE HADAS

¡CONEXIÓN MANGA TE DA MÁS!

80 PÁGINAS AL MISMO PRECIO

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR DE PUBLICACIÓN
ANA LUISA ESPINOSA F.

SUBDIRECTOR DE PUBLICACIÓN
JOSADEC RAMOS RIVERA

COLABORADORES REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ADALISA ZÁRATE
GOARE SALCIDO
JESÚS CHAVARRÍA
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSADEC RAMOS
ANA LUISA ESPINOSA
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRIGO RAMOS
MÓNICA URIBE
ANGÉLICA RAMOS
JACQUELINE HERNÁNDEZ

DISEÑO GRÁFICO
MELESIO ESTRELLA RIVERA
"DAJEKO"
BEATRIZ ARCINIEGA NIEVA
"KIDDO"

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ
MARCIA FLORES

PORTADA
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
EDITOPOSTER

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado R.
Dirección de Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-01-00 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Rafael Esquivel
Marca 1323-0100
ext. 111

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

www.vanguardiaeditores.com

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

EDITORIAL

Algunos la amaron, otras la odiaron, pero la última obra de la mangaka **Rumiko Takahashi** simplemente llegó para quedarse. *InuYasha* causó gran impacto entre los otakus/akiba-kei mexicanos, desde su aparición por televisión por cable hasta su efímero pero importante paso por la televisión abierta. Pronto, la historia de amor entre un mitad demonio, mitad humano, con una joven colegiala, en el ambiente mágico del Japón feudal, se ganó el corazón de miles, gracias a su versión animada, las películas y la consecuente publicación del manga en español.

Ahora, después de 11 años de elaboración, *InuYasha* llega a su fin, un evento que, véase como se vea, es todo un acontecimiento en el mundo del anime y manga. Claro que no tenemos ninguna intención de echarles a perder la expectación de leerlo por sí mismos, por lo que podrán leer con confianza nuestro artículo dedicado al cierre de las aventuras de Inuyasha, Kagome, Miroku, Sango y tantos y tantos personajes entrañables que **Rumiko-sensei** nos obsequió.

Mas esa no es la única novedad en nuestro número, gracias a su preferencia y la buena aceptación que ha tenido entre ustedes, nuestros estimados lectores, el *Mangatutino* se amplía, con nuevas secciones que esperamos que sean de su deleite y de esta forma, sigamos en su preferencia.

Por último, queremos informarles que desde ahora *Conexión Manga* cuenta con su Hi5 para seguir en contacto con nuestros lectores. Puedes buscarlo con el correo habitual: **cm@vanguardiaeditores.com** o en la dirección **http://cm-vanguardia-editores.hi5.com**.

CONTENIDO

- **03.** La tienda de Yuko

EN PORTADA
- 07. InuYasha: El final

ANIME XPRESS
- 07. **ANIME XPRESS**
- 10. Seto no Hanayome
- 13. Eyeshield 21
- 16. Prince of Tennis
- 19. Zenko Zenrakei Suieibu Umisho
- 22. Hungry Heart
- 23. Over Drive
- 25. Slam Dunk

PERIÓDICO MANGATUTINO
AHORA CON MÁS PÁGINAS

COMO EN LA VIDA REAL
- 46. Ace Wo Nerae!

MANGA XPRESS
- 47. École du Ciel
- 48. Record of Lodoss War
- 49. Emma

EL ESTUDIO DE KAGURA
- 51. Soundtrack
- 52. Gackt: El inicio de la fama
- 52. Música para videojuegos, primera parte

ÚLTIMA TOMA
- 53. Tokyo Marble Chocolate

RETOMANDO EL CONTROL
- 55. Videogame anime

LOS VIAJES DE MOKONA
- 57. El fútbol japonés

PORTAL BETA MAX
- 59. Supercampeones

CM BIOGRAPHY
- 61. Yukito Kishiro

TOP TEN
- 63. Los 10 deportistas más famosos del anime
- 65. **BUZÓN**
- 67. **GALERÍA**
- 69. **CONTACTO**

CONEXIÓN MANGA No. 185. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Noviembre de 2008. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 7705/ **IMPI** No. 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja Col. San Rafael C.P. 06470. Tel. 5128 -6670 . México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510. **DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA:** Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena # 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

CONEXIÓN MANGA

CONEHLON
MANGA

Por Ana Luisa Espinosa

La tienda de yuri

Noticias anime

SCHOOL RUMBLE LLEGA A SU FIN

Primero fue *InuYasha* y durante el mes de julio, otro manga que se ganó el corazón de los akiba-kei llegó a su fin: *School Rumble*, del autor **Jin Kobayashi**. Fue a mediados del mencionado mes que la revista *Weekly Shonen Magazine*, de editorial Kodansha, informó que la historia del frustrado mangaka **Harima Kenji** y sus líos amorosos terminaría. Como recordarán, en febrero la misma editorial dio a conocer que en las ediciones limitadas de los volúmenes 21 y 22 incluirían un DVD con unos OVAS.

School Rumble cuenta la historia de un rebelde de secundaria, Harima Kenji, que decide cambiar cuando conoce a una estudiante, Tenma Tsukamoto. Lo que no se esperaba es que por intentar conquistarla, conocería a otras chicas que también tratarán de ganarse su corazón, como la hermosa y rica Eri Sawachika, y hasta la hermana menor de Tenma, Yakumo. En animación, la historia fue adaptada en dos temporadas y una serie de OVAS.

¿Con quién se quedará Harima? ¿Tenma al fin se enterará de que él fue el "pervertido" que la salvó? ¿Será acaso ella, Eri o Yakumo la chica que conquistará al aspirante a mangaka? ¿Karasuma al fin le hará caso a Tenma o su amor por el curry es más profundo? No se preocupen por estas y otras interrogantes, que en futuros números también realizaremos un artículo sobre este acontecimiento en el mundo del anime y manga.

NUEVA ANIMACIÓN DE TSUBASA

Otra animación que ha dado mucho de que hablar, tanto por sus altas y sus bajas en ambas versiones, ha sido *Tsubasa Chronicle Reservoir*, del grupo **CLAMP.** Después de la frustración segunda temporada en anime y su reivindicación en unos OVAS realizados por Production I.G., también se ha informado desde hace tiempo que está a punto de llegar a su fin.

Pero mientras eso ocurre, editorial Kodansha dio a conocer que el volumen 26 de *Tsubasa* incluirá, como en el caso de *School Rumble*, un DVD que presentará una nueva animación sobre Sakura, Syaoran y compañía. Entre el staff creativo se incluyen los nombres de **Nanase Ohkawa**, de las CLAMP, como guionista, y a los directores **Shunsuke Tada** y **Tsutomu Mizushima**, que en su momento se encargaron de los OVAS de *Tsubasa Tokyo Revelations* y las dos temporadas de *xxxHolic*, respectivamente.

Se espera que esta nueva animación salga a la venta hasta febrero, por lo que todavía no hay mucha información, pero los mantendremos informados.

DEATH NOTE Y LOS SIMPSONS

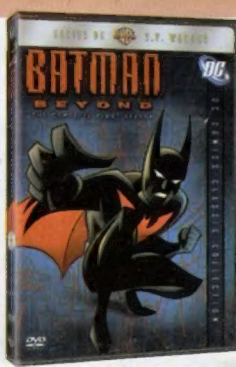
¿Qué tienen en común *Death Note*, una de las series japonesas más populares en la actualidad, con la ya mítica familia amarilla norteamericana? En apariencia nada, pero eso podrá cambiar este año gracias a la artista canadiense **Nina Matsumoto.** En febrero de 2007, presentó un dibujo de su adaptación particular de la obra de **Takeshi Obata** y **Tsugumi Oba**, con el estilo de *Los Simpson*, y tal parece que gustó tanto que ahora está trabajando una parodia para el cómic que publica Bongo Comics sobre Homero, Bart y compañía.

Se tiene contemplado que salga publicado para Halloween, por lo que los fanáticos de ambas series no se lo pueden perder. ¿Llegará algún día la adaptación a la serie animada? No lo creemos, pero tampoco perdemos la esperanza.

SEGUNDA PREGUNTA: BATMAN DEL FUTURO

En nuestra edición anterior les informamos sobre la promoción que Warner BROS. y *Conexión Manga* tienen para ustedes, para ganarse un paquete con las dos primeras temporadas de *Batman del futuro*. Ésta consiste en contestar tres sencillas preguntas, de las cuales ya publicamos la primera. Una vez que tengan las tres, envíenlas a nuestro e-mail: cm@vanguardiaeditores. Les recordamos que deben adjuntar todos sus datos completos para poder comunicarnos con los ganadores.

La segunda pregunta es:
¿Quién creó a Batman?



GADGETS

MACETA INTELIGENTE USB

Si eres amante de la naturaleza y tienes tu plantita en la oficina o cerca de la computadora, puedes adquirir para ella esta maceta USB para ser un mejor ecologista. Esta curiosidad te dirá lo que tu amiga vegetal necesita, y en qué estado de ánimo se encuentra.

Creada por el diseñador **Junyi Heo**, este gadget te indica, por medio de un display animado, las condiciones de agua, nutrición y temperatura. Se llama Digital Pot y su misión es facilitar el cuidado de las plantas. Analiza la tierra y muestra distintos iconos para hacernos saber el estado de la planta, como por ejemplo si está a una temperatura muy alta o baja, o si necesita más agua. Para hacerla funcionar únicamente hay que conectarla al USB. Esta maravilla es de momento sólo un prototipo, pero mientras sale al mercado, o se aterriza la idea, pueden deleitarse con las especificaciones y características en **http://www.yankodesign.com/index.php/**

UNA NUEVA "PALM"

Si eres de aquellos que pierden la lista del supermercado a cada rato o la olvidas en tu casa, y obviamente tu mamá o papá te regañan, To-do-Tattoo ha llegado para salvarte la vida. Son unos tatuajes de quita y pon, como los que nos salen en los refrescos o los que te venden afuera de la primaria, pero ahora en ellos puedes apuntar tu lista de compras.

El funcionamiento es sencillo, escribes lo que tienes que comprar en esta plantilla y te lo pegas en la mano o en donde quieras. El pack incluye 12 tatoos para hacer la lista y una pluma con tinta de gel, especialmente diseñados para la piel y que se borra en poco tiempo.

También puedes ocuparla como acordeón de la escuela, un poema para tu novia que diga alguna cosa dulce como "te llevo en la piel" o algo así. No son muy caras, el pack de 12, más la pluma mágica, sale en unos cuatro euros, aproximadamente unos 60 pesos, y te divertirás un rato. Encuéntralas en la página **http://www.worldwidefred.com/todotattoo.htm...** y no hagas mucha trampa.

HTC TOUCH PRO

La compañía HTC ha dado a conocer el HTC Touch Pro, una maravilla revises lo que lo revises. Es un teléfono con un elegante color negro, pero sus especificaciones son las que darán de qué hablar.

* Pantalla VGA de 2.8"
* Windows Mobile 6.1 Professional con interfaz HTC TouchFLO 3D
* Cámara de 3.2 megapixeles
* Memoria interna de 512MB
* 288MB de RAM
(qué número bastante raro)
* Ranura para tarjetas de memoria microSD
* Navegación GPS
* Salida para TV
* Conectividad Bluetooth
* Conectividad GPRS/EDGE/HSDPA/HSUPA

Lo único malo es que la cámara es un poco chica. Yo le daría una de 5MP y más memoria interna, pero así ya es una chulada.

SPACE INVADERS MUY PRENDIDOS

Ahora sí, enloquécete, podrás tener a los "invasores del espacio" en tu propio cuarto y si eres lo suficientemente bueno u ocioso, hasta ambientarlos en tu techo. Este diseño fue inspirado por **Yensen Páez** y el estudio chileno **Unison Idea**, y tiene un costo aproximado de $48 cada una. Un excelente regalo para todos aquellos que somos de la vieja escuela. No tengo una fuente específica de donde adquirirlos, pero busquen en Amazon, siempre existen ofertas de todos estos productos de "moda".

Por JRR Yoda

NOTICIAS NO ANIME

LAS NOVEVADES SEGA

SEGA, la compañía del erizo más carismático de todos, ha revelado recientemente la lista de títulos que tiene planeado sacar en fechas posteriores. Unas suenan con tambores de guerra, otras simplemente pasarán sin pena ni gloria. Comencemos con la lista.

Sonic Chronicles llegará en septiembre, y en noviembre *Sonic Unleashed*: el primero parece ser un buen experimento; el segundo se ve muy bien, y tratándose de este carismático personaje seguro será un éxito.

Para el 2009 tendremos *Empire Total War*, el extraño *Mad World* para Wii y el *Aliens: Colonial Marines*.

El multi consolas *The Incredible Hulk*, el divertido *Samba De Amigo, Picto Image, Yakuza 2* (PS2).

Para la PC nos presentan *Space Siege, Empire Total War* y *Alpha Protocol*.

Así como el estreno de un juego viejo "renovado" y con un lavado de cara impresionante, el *Golden Axe: Beast Riders* en septiembre, con las que esperamos miles de sorpresas de todos estos títulos, pero sabemos que sólo algunos alcanzarán la gloria.

NUEVAS CARACTERÍSTICAS DE HALO WARS

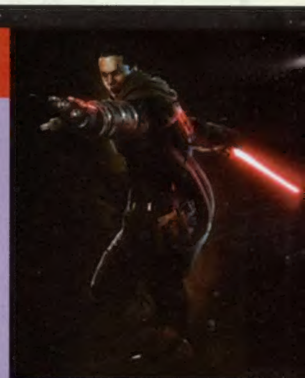
Hace ya mucho tiempo llevamos viendo avance de este magnífico juego, tanto por Internet como en revista especializadas. Si eres fanático del mismo estarás más empapado del asunto, si no, aquí te informamos más de sus nuevas características

Halo Wars es un nuevo juego de estrategia en tiempo real desarrollado por Ensemble Studios, presentándonos al primer juego RTS que tendrá la serie de *Halo* únicamente para la Xbox 360. Lamentablemente sin réplica para PC, aunque no estaría nada mal, que lo reconsideren a futuro, pero si eres el poseedor de una Xbox360 puedes hacer realidad el sueño de tener este maravilloso juego.

Promete no ser tan "demandante" en cuestión de recursos como lo es *Age of Empires*, sino mas rápido, tipo *Starcraft* o *Comand and Conquer*, lo cual te pondrá al frente de tus unidades en poco tiempo para poder aplastar a las tropas enemigas.

De las novedades que ya se revelaron existe la posibilidad de que el modo de versus será hasta de seis jugadores al mismo tiempo por la Xbox LIVE, y una campaña Online que permite un modo cooperativo habilitando a dos jugadores para hacer equipo nuevamente con los Convenant. Esto se ampliará drásticamente si es pasado a la PC, pero habrá que esperar hasta octubre para ver qué tan espectacular es en verdad.

LA FUERZA SE DESATA EN SC IV



Ya saben todos que dos leyendas del mundo de *Star Wars* quieren tomar el control de la legendaria espada del universo de *Soul Calibur IV*, uno para las fuerzas del mal, ya que es el elegido, y uno de los Sith lords más poderosos, el legendario Darth Vader, para el PS3. Por otro lado el maestro Jedi más poderoso de todos entra saltando al Xbox 360, con poderosos mandobles y un uso de la fuerza impresionante, Yoda es el elegido para esta consola.

Pero por seres de esta saga no paramos, pues ya fue revelado que el personaje de *Star Wars: The Force Unleashed*, el impresionante, el aprendiz secreto de Darth Vader, **Starkiller**, vendrá a masacrar algunas almas por la gloria de su maestro y para probar que es el mejor dentro de *Soul Calibur IV*, un personaje que hace juego con los demás para brindarnos batallas muy intensas y con sorprendentes efectos visuales nunca antes vistos. Starkiller será el único personaje de *Star Wars* que pueda jugarse en las dos consolas

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII Y PSP

Esta hermosa edición de colección para los maniacos de esta saga ya tiene precio, ahora el problema es poder apartar el tuyo a tiempo, pues tiene un espectacular color plata, con una serigrafía en la parte de atrás de la consola, además de traer el juego incluido, por tan sólo 189,99 euros.

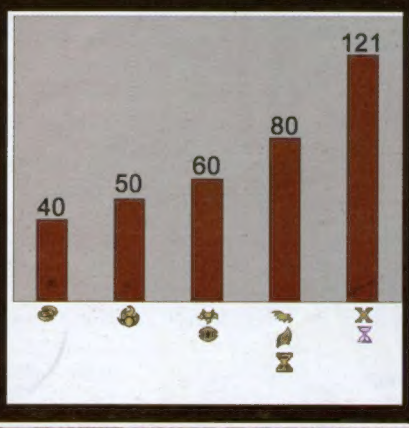
Para información extra el juego de *CCFF VII* fue desarrollado por Square Enix y es un título RPG de aventuras exclusivo para la portátil de Sony que con un nuevo sistema de combate, presentación en pantalla panorámica y lo más importante es que es una precuela del *FF VII* y nos llevará a descubrir el porqué de la destrucción de la ciudad de Midgar y la caída de la perversa Shinra Coporation, así como a un héroe, quien es la inspiración de Cloud.

MAGIC The Gathering®

COLISEO

SHARDS OF ALARA™

Bienvenidos de nuevo a esta sección de juegos y entretenimiento estratégicos. En esta ocasión tomaremos el espacio entero para informales acerca de acontecimientos muy importantes en el mundo de los juegos de cartas, más específicamente de *Magic, el encuentro.*



CAMBIOS IMPORTANTES EN EL MUNDO DE LA MAGIA

Con la salida de la siguiente expansión de Magic, *Shards of Alara*, el denominado set roca, Wizards se ha metido en la cabeza hacer menos cartas por año, con el fin de tener menos de las mismas para potenciar más mazos de estrategia, y no como en años pasados se había visto. Esto también con el fin de acercar más a nuevos jugadores, ya que los sets no los abrumen y no se queden sin conocer todas las cartas, antes de que éstos roten, lo que provocaba que muchos jugadores se fueran del hobby para ya nunca regresar.

En ediciones anteriores al bloque *Roca*, se habían impreso cerca de 950 cartas, e inclusive, en el bloque de *Espiral del tiempo*, en conjunto con el set recopilatorio *Décima*, se imprimieron 1110 cartas, lo que provocaba que muchos jugadores ni siquiera supieran con qué debían jugar al tener tantas cartas. Ahora bien, para el set *Lorwyn* y sus secuelas incluyendo ya *Eventide*, se imprimieron 892, algo que es excesivo para los jugadores que están tratando de incorporarse al hobby.

Otro de los cambios interesantes del juego ha sido introducir un nuevo tipo de rareza en las cartas. Esto se debe a que en muchas expansiones el número de cartas raras era variable, ya que en algunas ocasiones se trataba de 40, 50 o 60 cartas en expansiones y en sets principales de 90 hasta 121, algo irregular. Ahora, con la estandarización de cartas por expansión, también se estandarizara la cantidad de cartas raras, pero con un mercado creciente de TCG, con las mismas exclusivas y Premium. Los jóvenes de *Magic* han hecho lo propio, y han implementado las raras épicas, las cuales saldrán una cada ocho sobres. Mas esto no significa que sean ocho veces más, sino dos veces más raras, lo cual las hará realmente raras, pero más accesibles que muchas otras en diferentes juegos, por lo cual se incorporan a los sets grandes con 15 cartas y a las expansiones con 10, compensando la decreciente fabricación de cartas en el juego.

NUEVOS ENSAMBLAJES

Otro de los revolucionarios cambios de uno de los juegos más viejos de la historia es el hecho de insertar nuevas cartas en los sobres, ya que la cantidad de raras y poco comunes se mantienen; sin embargo, se retira una común para insertar una tierra básica, ya que muchos jugadores compran sus sobres con la intención de aprender a jugar y no se incluyen tierras, lo cual es algo vital para el juego.

Por otra parte, se retiran del mercado los mazos pre-construidos y le dan paso a los sets de introducción, que contarán con una rara Premium (foil), una rara, siete poco comunes y 32 comunes, con sus respectivas tierras. Además, este set contendrá un sobre de la expansión a diferencia de los ya construidos, que se veían antes. Estará más completo, ya que se podrá ir armando al gusto del jugador y contendrá las bases para poder modificarlo sin remordimiento, que aunado con los ya construidos era más complicado, pues sin las cartas bases simplemente no funcionaba.

Ojalá que con estos cambios el juego vaya hacia arriba y no como muchos han vaticinado, al descenso. Magic es un juego muy completo y bastante divertido, pero con cambios muy revolucionarios, así que esperemos que las cosas sigan bien, y con el set de Alara todo se vea mucho mejor. Debemos agregar que el color de rareza de las cartas raras épicas será rojo, además de que los caminantes de planos regresarán ahora con nuevas sorpresas y con colores conjuntos. Hasta la próxima.

Hellscream offline.

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

Por Mónica Uribe

InuYasha

EL FINAL DE UN CUENTO DE HADAS EN EL JAPÓN FEUDAL

Rumiko Takahashi es una de las autoras más populares en Japón y parece tener el toque del Rey Midas: todo lo que toca se vuelve oro. El sólo saber que un manga es de ella, es suficiente garantía para los fans y las editoriales. El éxito de Rumiko es tal que está dentro de las personas más ricas de Japón y es la mujer que más impuestos paga en su país. Es la mangaka femenina que más ha vendido en la historia, con más de 100 millones de copias de sus diversos trabajos.

Rumiko inició su carrera bajo la tutela de **Kazuo Koike** (autor de *Lone Wolf and Cub* y *Crying Freeman*), quien le enseñaría a construir personajes bien pensados e interesantes. Iniciaría con historias cortas y tras mucho esfuerzo y constancia, conseguiría su primera serie regular, *Urusei Yatsura*, que se volvería muy conocida. Su segundo trabajo estuvo dirigido para un público más adulto, en la revista *Big Comic Spirits*, y se trataría de la serie de romance *Maison Ikokku*. Ambas series terminarían en 1987 y entonces Rumiko comenzó la serie que la lanzaría a la fama internacional: *Ranma 1/2*.

Una de las características más importantes de Rumiko es que el elemento principal de sus historias siempre es el romance, en el sentido más puro, si bien es maestra en la narrativa de terror, la comedia y la aventura. Es digno de mencionarse que publica principalmente en revistas a varones de diversas edades, los cuales no están muy inclinados que digamos al romance; sin embargo, ha tenido un éxito tremendo con ellos, lo cual nos habla de su maestría como mangaka.

En marzo de 1998, *Ranma1/2* era un gran éxito tanto en Oriente como en Occidente, el público se estaba interesando mucho en los trabajos de Rumiko. Viz Comics estaba publicando *Ranma, Mermaid Saga* y sus primeros trabajos en *Rumic Theater*. Era pues, el momento perfecto para lanzar su nueva historia: *InuYasha*, que llevaba como subtítulo *A Feudal Fairy Tale* o *Un cuento de hadas en el Japón feudal*.

InuYasha ya llevaba buenos dos años siendo publicado en Japón, desde el 13 de noviembre de 1996, en la revista *Weekly Shounen Sunday*, de Shogakukan con 18 a 20 páginas semanales, y con un gran éxito. En América también tuvo una excelente respuesta al grado tal de que hasta el momento se han editado 33 volúmenes de la misma en Norteamérica y también se ha liberado en México.

Cuando Viz comenzó a publicar *InuYasha*, la norma era que los mangas se leyeran de izquierda a derecha, como los libros occidentales al ser adaptados, por lo que las páginas se fotocopiaban, logrando el famoso "efecto espejo", y aunque ya se publican los mangas de una manera más fiel, sigue en el mismo formato en Estados Unidos, al contrario de otros países donde se ha adaptado.

La serie animada de *InuYasha* inició en octubre del 2000 y terminó en noviembre del 2004, con 167 capítulos y cuatro películas, habiéndose transmitido tanto en Estados Unidos como México (por Cartoon Network), además de Japón. También ganó el premio manga de Shogakukan como el mejor manga shonen del 2002, así como grandes reconocimientos por ventas. Tras su ter-

minación, aún Rumiko no ha dejado saber que nuevos proyectos tiene en mente, es posible que se tome un descanso y con un poco de suerte, en poco tiempo nos entregará un nuevo proyecto; sin embargo, aún no se sabe nada oficialmente.

LA HISTORIA DESDE EL PRINCIPIO

Todo comienza cuando una aldea es atacada por Inuyasha, un mitad demonio que se roba la perla de Shikon. La sacerdotisa local, Kikyo, acude a detenerlo, lanzándole una flecha que lo deja clavado a un árbol, pero aunque logra recuperar la joya, la joven muere por las heridas recibidas y es incinerada con la misma.

La historia se mueve al presente, donde una joven llamada Kagome (Aome en la versión doblada para América Latina del anime), se prepara para ir a la escuela y antes va a rescatar al gato de la familia de un pozo cercano al templo. Sin embargo, cuando Kagome se acerca, un demonio ciempiés la atrapa, se la lleva y tras un accidentado descenso, se encuentra en un Japón muy diferente, en la época de las guerras civiles. Al caminar llega al árbol donde está Inuyasha y se sube para averiguar qué son esas orejas de perro tan lindas.

Poco después, Kagome es llevada a la aldea donde conoce a la hermana menor de Kikyo, la anciana Kaede, quien la reconoce como la reencarnación de su hermana. La aldea es atacada por el demonio ciempiés, que se lleva a Kagome, así que para salvar su vida, tiene que liberar a Inuyasha pensando que se trata del héroe local. Por fortuna, Kaede le pone un collar para que la chica lo pueda controlar. Un incidente hace que la perla se divida en una gran cantidad de fragmentos y ahora el semidemonio y la colegiala tienen que recuperar todos ellos; para su desgracia, un torcido y poderoso demonio llamado Naraku también quiere la perla para él.

Inuyasha y Kagome se embarcan en la aventura y logran adquirir aliados: el demonio zorro Shippou; la cazadora de demonios Sango, y el monje Miroku, además de otros ocasionales. Kagome tiene que dividir su vida, mitad en el Japón feudal y mitad en su tiempo, en donde trata desesperadamente de pasar sus exámenes, lo cual es muy difícil, considerando que falta muchísimo a clases y que hay materias que la verdad no se le dan. Su familia está enterada de todo y la apoya completamente, además de que ven con muy buenos ojos a Inuyasha, quien por su parte no entiende qué es eso de la escuela y por qué es tan importante para la chica.

LOS PERSONAJES

Después de 56 volúmenes del manga y más de 500 capítulos, muchas cosas han pasado, secretos han salido a la luz, se han construido relaciones amistosas y amorosas, y hasta Naraku ha hecho lo que le ha dado la gana.

Inuyasha y Kagome

Lo que empezó como una alianza forzada se ha convertido en un romance como sólo Rumiko lo puede hacer, que ha trascendido el tiempo y que incluso cuenta con la aprobación de la familia de Kagome. Nuestra feliz pareja aguantó incluso el que Kikyo reviviera y alterara a Inuyasha (además de causar un triángulo amoroso muy angustioso). Ahora, ambos tienen un objetivo muy claro: destruir la perla de Shikon.

Sango y Miroku

Ambos se aman y están dispuestos a sacrificar sus vidas por el otro, Sango tuvo que reparar y mejorar su Hiraigotsu y Miroku ha tenido que usar su Kazaama tantas veces que posiblemente la siguiente sea la última y cree que Sango no sabe esto, aunque ella está perfectamente consciente de lo que significa para Miroku usar la kazaama y los daños que ésta le está haciendo.

Shippou

Lentamente mejora en el uso de su magia, pero los desafíos que ha enfrentado cada vez son más difíciles y su vida misma está en peligro; sin embargo, él no piensa dejar a sus amigos.

Kikyo

Esta joven sacerdotisa ha sido víctima del destino, un terrible engaño de Naraku le costó la vida y perdió a su amado Inuyasha. Sin embargo, es revivida por una bruja y ahora se encuentra con que hay amor entre Kagome e Inuyasha, lo cual la hiere profundamente, dejándole sólo la venganza en contra de Naraku. Lo que la lleva a poner en marcha un plan muy arriesgado: robar los fragmentos de la perla a Kagome, entregárselos a Naraku y esperar a que él junte toda la perla, para entonces poder purificarla y destruirlo; pero uno de los fragmentos lo tiene Kohaku, el hermano de Sango y su vida depende de él. A pesar de lo anterior, Kikyo está dispuesta a purificar la perla y terminar con ella, de una vez por todas, pero su tiempo de vida está muy limitado.

Sesshoumaru

Con el tiempo su rivalidad con su hermano ha disminuido y aunque no se lleven bien por lo menos ya no se pelean y se ayudan ocasionalmente. Ha cambiado mucho desde que tomó bajo su tutela a Rin y recientemente también a Kohaku. Una incursión a la tierra de los muertos, cortesía de la madre de Sesshoumaru, mostró que la niña es a la única persona que realmente aprecia; otra consecuencia fue que su espada ahora ya tiene enormes poderes ofensivos, además del poder de revivir a los muertos; esto último, por cierto, sólo lo puede hacer una vez.

Kohaku

Libre del control de Naraku, su vida estaba sujeta a un fragmento de la perla de Shikon, mismo que fue purificado por Kikyo. Tiene el último pedazo que le falta a su antiguo amo, quien lo busca desesperadamente, quizá por eso es que Sesshoumaru dejó que se uniera a su grupo.

Jaken

Sigue siendo el criado de Sesshoumaru y niñera oficial. Ya reconoció públicamente que estima a Rin.

EL CONFLICTO FINAL

Se anunció que el manga terminaría el 18 de junio, con 558 capítulos (56 volúmenes, volviéndose el trabajo de Rumiko que más duración ha tenido), en uno de los finales más esperados del año. Puntual como siempre, la mangaka cumplió su promesa y nos entregó un final lleno de emoción, demostrando nuevamente que es una maestra del manga. Aunque hace falta un poco de tiempo para que las adaptaciones traducidas lleguen a nuestras manos, hablaremos un poco de cómo están las cosas para nuestro valiente grupo de héroes.

Naraku ha logrado robar los más avanzados poderes de las espadas de Inuyasha y Sesshoumaru, tiene prácticamente todos los fragmentos de Shikon, con excepción del Kohaku, y ahora ha llegado a la aldea de Kaede. Sigue siendo una mezcla de los más poderosos demonios, esta vez su tamaño y poder es absurdo y ha capturado dentro de su gigantesco cuerpo a Rin y Kohaku. Inuyasha y su grupo se han adentrado en él y se encuentran perdidos en un laberinto de ilusiones y engaños, en el que, sin saberlo, están peleando uno contra el otro.

En tal situación de desesperanza (que para colmo alimenta el poder de Naraku), su única esperanza es tener fe y no dejarse engañar por sus mentiras. ¿Lo lograrán? Para colmo, la misma perla de Shikon bloqueó los poderes de Kagome desde que nació y explican que sus poderes son los de Kikyo, pero con la partida de ésta, la colegiala tiene que liberar su poder, pues sólo ella puede destruir a la perla y a Naraku... ¿logrará hacerlo o sucumbirá a la tentación de pedir un deseo y volverá a iniciar la tragedia?

Sesshoumaru también ha entrado al interior de Naraku, su objetivo es rescatar a Rin y acabar de paso con el villano, pero las ilusiones y el poder de éste hacen que sus poderes no sean suficientes, aunque junto con su hermano quizá lo consigan... ¿dejará a un lado su orgullo?

¿Lograrán acabar con Naraku? ¿Guardará éste un as bajo la manga? ¿Qué pasará con todos ellos y con la aldea? ¿Logrará salvar Sango a los seres que ama? ¿Lograrán sobrevivir? Y lo más importante... ¿logrará graduarse Kagome de la secundaria?

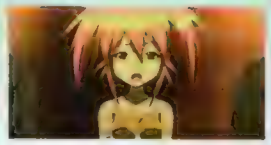
© Rumiko Takahashi

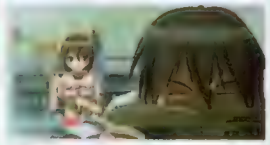
SETO NO HANAYOME

15+ SHOJO

ANIME XPRESS

AMOR Y ARENA





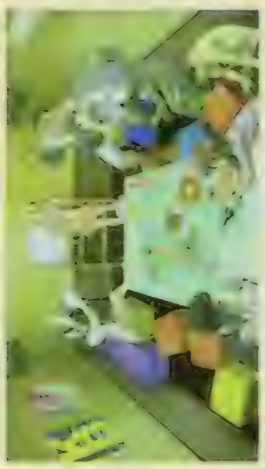
En abril del 2007, el canal Tv Tokyo inició la transmisión de una comedia cuya divertida historia enganchó de manera favorable al público. En tan sólo una semana cuatro canales más incorporaron a su programación la interesante propuesta del estudio Gonzo, lo cual impulsó aún más la popularidad de la serie. En el 2002 la revista *Gangan Wing* serializó la obra del joven mangaka **Tahiko Kimura**, quien tenía grandes esperanzas en su tercer proyecto. La editorial Square Enix publicó el manga conformado por 13 tomos. La historia tiene tantos retruécanos argumentales y giros narrativos inesperados, que la comedia era instantánea. Desde el inicio el lector se divierte por las inconcebibles situaciones que padece el protagonista.

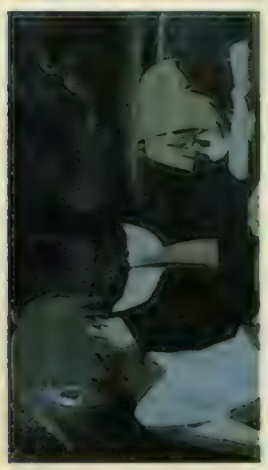
El planteamiento base de Kimura era romper un poco los clichés del género y al mismo tiempo parodiar algunas series idolatradas por los fanáticos como *Neon Genesis Evangelion* y *Dragon Ball*. Aun cuando Kimura se arriesgaba a ser abucheado por los lectores, su premisa encantó a la exigente audiencia. Paulatinamente adquirió una inesperada fama, y por ende decidió dar una mayor continuidad a su historia, que auguraba un precipitado final en el quinto tomo. Sin embargo, la edición superó los 10 ejemplares y aún carece de cierre.

El objetivo principal del autor era divertirse creando un argumento que también detonará risa al lector. Al cumplir su misión con éxito, pudo insertar aún más detalles curiosos a su obra. El diseño del reparto se destaca por la increíble expresividad del protagonista, quien va del asombro a la pena con gran facilidad. Claro que los roles femeninos poseen un peculiar encanto, engarzado con una personalidad insufrible, aunque posteriormente son los vínculos emocionales los que determinan el verdadero rumbo de la historia.

La construcción emocional recurre en repetidas ocasiones al cliché; por ejemplo, el papá de San, un temible yakuza con aspecto de imponente mafioso, es capaz de amenazar de muerte, pero también se pone a llorar si su esposa lo regaña. Ahí estriba el rompimiento argumental de Kimura, quien masacra el arquetipo para añadir rasgos poco adecuados y ridículos que detonan comedia.

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM





El humor absurdo es una característica imperante, que se convierte en un sello creativo. Por un lado, Kimura tituló el primer capítulo como *Gokudou no Tsuma* (*La esposa de un yakuza*), que hace referencia directa a la película coreana *Jopog Manura* (*Mi esposa es un gángster*). Por otro, parodia cuanta obra se le ocurre, así sean clásicos como *Heidi* o personajes memorables del sci-fi como *Terminator*. Asimismo, las apariciones especiales repentinas dejan una buena impresión en el lector, en especial cuando los inserta en situaciones totalmente distintas a las originales. No se sorprendan si de pronto creen haber visto a Vegeta o a Asuka en alguna viñeta. Efectivamente son ellos haciendo el papel de extras.

En un momento dado se puede suponer que cada shot cómico de Kimura fue improvisado, mas existe una construcción minuciosa, detallada y justificada en el marco narrativo, que hace lucir extremadamente natural ver a Rei Ayanami sentada en un salón junto a los protagonistas de *Seto no Hanayome*, vestida incluso con el uniforme de la escuela local de la historia.

Kimura, incluso, modificó el escenario usual, recurriendo en múltiples ocasiones al mar, ya fuera la playa, el fondo del océano, una cueva submarina o bien pulpos y tiburones disfrazados de maestros. De igual forma, existen algunos personajes totalmente contradictorios, como la guarura de San, cuya tierna apariencia es prácticamente aplastada por su increíble agresividad bélica. Pese a su poca experiencia en el medio editorial, el autor reclutó una gran cantidad de seguidores, quienes impulsaron su popularidad y recibieron con cálido beneplácito la propuesta animada, que llegaría cinco años después de la mano del equipo creativo del estudio Gonzo.

SUEÑOS ACUÁTICOS

En la primavera del 2007 dio inicio la serie *Seto no Hanayome*, conformada por 26 episodios. La producción estuvo a cargo de Gonzo, cuyo staff se ha destacado en repetidas ocasiones por su tremenda versatilidad creativa al oscilar entre diversos géneros narrativos.

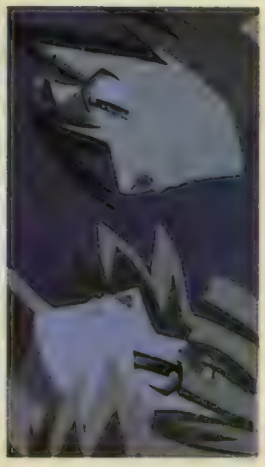
Seiji Kishi se encargó de la dirección, apegándose en gran medida a la premisa inicial de Kimura. Es decir, que en cada lapso había un giro inesperado, lo cual interrumpía por completo el desarrollo lineal. En primera instancia dicho recurso logró tomar por sorpresa al espectador, quien nunca perdía el hilo de la historia, pues constantemente aquel infructuoso movimiento argumental retomaba el camino.

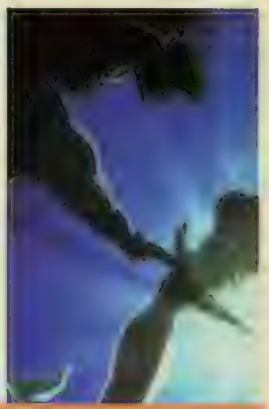
Es notable cuán parecidas son las secuencias de acción de la serie y el manga, aunque en la versión animada se maneja un tiempo narrativo más trepidante. Asimismo, los paneos rápidos, los enfoques giratorios o desde perspectivas imposibles, imprimen una agilidad visual interesante. Cabe mencionar las secuencias de Edomae, quien parodia visualmente a *Terminator*, su entrada, aspecto y personalidad rememoran a dicho personaje, incluso cuando pelea suena tal cual metal. Además, en una escena donde aparentemente se está yendo, de pronto se voltea para decir aquella célebre frase: *I'll be back* (Volveré, en inglés).

El diseño del reparto estuvo en manos de **Kazuaki Morita**. A diferencia del manga, donde los personajes lucen un poco mayores, la propuesta de Morita fue ubicar al reparto principal en una edad entre 17 y 15 años, aunque sus rasgos son demasiado tiernos para ser realmente adolescentes. En cuanto al resto del elenco, el diseño original fue respetado y carece de cambios sustanciales.

Yasuharu Takanashi se encargó de la musicalización, la cual sigue de cerca la acción. Se destaca su asombrosa adaptación a las extrañas circunstancias argumentales. Por un lado, puede ambientar de manera natural, repentinamente adquirir un ritmo enloquecedor y de nuevo retomar su tiempo inicial. Dichos rasgos le permiten adaptarse y romper también los momentos menos idóneos, como es un

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM





beso entre la pareja protagónica, justo cuando alguien los interrumpe, la misma música se detiene como disco de vinil en derrape, generando un efecto cómico y en suma divertido.

El tema de entrada es pegajoso, y es notable la participación de las seiyuus **Haruko Momi** y **Sakura Nogawa**, quienes interpretan a San y Luna, respectivamente. La música se engarza fabulosamente con la acción, creando una empatía casi instantánea con el reparto. Obviamente existen momentos donde las melodías circunstanciales apenas afectan el desarrollo; sin embargo, Takanashi procuró que la música se apegara a la acción sin importar el contenido. Es decir, que si era necesario interrumpir o enriquecer un momento, y logró imprimir su estilo y fusionarse con el tiempo narrativo.

Sin duda una gran propuesta que debe estar en nuestra colección. Tschüss.

BESOS DE SAL

Nagasumi Michishio es un joven estudiante citadino. Su vida gira alrededor de la escuela, sus amigos y su familia. Cada año, durante las vacaciones, visita la costa donde su abuela tiene una acogedora casita. El clima cálido y la amabilidad de la gente siempre deja en él un buen recuerdo, así como la intención de volver el año siguiente. Aunque sus habilidades como nadador son pésimas, se conforma con caminar en la orilla de la playa y mirar el atardecer.

Sin embargo, éste año todo cambiará tajantemente. La rutina vacacional se repite sin duda como siempre, salvo un pequeño detalle. En esta ocasión Nagasumi se adentra demasiado en el mar, poniendo su vida en extremo peligro. Justo cuando el aire abandona su cuerpo, es rescatado por una hermosa sirena. Al despertar, el chico recuerda borrosamente lo sucedido. Sus padres a duras penas logran explicarle que el evento le afectó demasiado, pues insiste en que una sirena lo salvó de morir.

Entonces aparece San Seto, una linda chica con mirada acuática que le pide que sea su esposo. Nagasumi está seguro de que nunca había visto a esa chica en toda su existencia, pero ella le dice que deben casarse, pues su secreto ha sido revelado. Difícilmente el futuro esposo entiende las razones de San, quien trata de establecer un acuerdo amistoso; sin embargo, pese a su intento, él se niega a enlazarse en matrimonio con ella.

Repentinamente aparece una temible banda de gangsters que secuestra a la familia de Nagasumi. El escondite tiene un sutil aroma a sal, bastante peculiar para estar en una pequeña sala. El asustado chico escucha con atención las determinantes palabras del padre de San: sino se casan, tendrá que morir; si se casan y la trata mal, tendrá que morir; si la hace llorar, también. En pocas palabras, debe hacerla feliz a como dé lugar, pues Nagasumi descubrió accidentalmente que San es una sirena y para proteger su secreto debe acceder al trato. Es imposible negarse, pues su suegro es un feroz yakuza dispuesto a proteger a su única hija del mundo exterior.

Nagasumi, en un intento desesperado, jala a sus padres con él y abre la puerta para escapar, pero el lugar se llena de agua y todos los miembros yakuza, al igual que San, se convierten en sirenas. El chico pierde el conocimiento al percatarse que está justo en el fondo del mar y ni siquiera sabe nadar. Luego de pensarlo profunda y concienzudamente, decide hacerse cargo de San y cuidarla como su esposa. Pese a la importancia de su determinación, Gozaburo –su suegro–, pone en claro que constantemente estarán vigilados. Por ende es imposible acercarse demasiado.

Así le asigna a San una peculiar guarura, Maki, una concha espiral cuya misión es proteger a San de la gente no acuática. Ella coincide con Gozaburo en que Nagasumi no es digno de una princesa como San, así que le hará la vida imposible, desde ataques sorpresa hasta emboscadas con tal de alejarlo de ella.

A pesar de los múltiples esfuerzos de Maki, los jóvenes comenzarán a establecer un vínculo tan fuerte, que aun cuando aparece la rival de San, ellos siguen juntos. Luna es una sirena que ha utilizado sus poderes para convertirse en una famosa Idol. Al igual que San debe evitar el contacto accidental con el agua, de lo contrario puede convertirse en sirena en el lugar menos esperado. Curiosamente así conoce a Nagasumi, durante una tarde lluviosa, cuando Luna se transforma en plena calle y él la ayuda a secar su aleta para poder caminar otra vez.

Al principio Luna considera el hecho como una afrenta y decide convertir a Nagasumi en su esclavo. Ante su constante fracaso y frecuente contacto, en un momento dado, descubre que está enamorada de él. En consecuencia desafía a San a un duelo por el amor de Nagasumi.

¿Podrán ser felices, pese a sus diferencias?

Año de estreno: 2007
No. de episodios: 26 y un OVA
Director: Seiji Kishi
Creador original: Tahiko Kimura
Música: Yasuharu Takanashi
Diseño de personajes: Kazuaki Morita
Producción de animación: Gonzo, AIC, Avex mode

©Gonzo

FICHA TÉCNICA

Este es un deporte de contacto, sólo los más fuertes, los más rápidos o los mejor preparados tienen cabida. Nació hace más de 100 años en los Estados Unidos, siendo uno de los deportes más competitivos en el mundo, que requiere disciplina, fuerza física y gran estrategia. Se debe portar al equipo de seguridad, para evitar lo más posible los daños; lo esencial es el casco con barbiquejo, hombreras, fundas con guardas o tablas y rodilleras, aunque ha habido lesiones considerables, desde fracturas hasta conmociones. Este es el brutal fútbol americano.

"De todo éxito, por pequeño que sea, surgirá un día un esfuerzo más grande que lo completará."
Whitman

EYESHIELD 21

15+
SHONEN COMEDIA

LLEGANDO A LAS DIAGONALES DE TUS SUEÑOS

Los 22 jugadores dentro de la cancha son vitales y esenciales, con el único objetivo de anotar un touchdown en la zona del contrario, para salvar el honor de los Devil Bats. Sólo un héroe con las piernas que corren a la velocidad de la luz puede hacerlo. Venido desde la escuela de Notre Dame, es el increíble y misterioso Eyesheld 21.

No, no se vayan, ya sé que la mayoría de las animaciones de deportes son repetitivas, largas y tediosas en ocasiones, pues tardan años y felices días en tirar a gol o recorren varios kilómetros antes de llegar a media chancha, o un sin dios de locuras. Afortunadamente, *Eyeshied 21* se salva de esta tediosa situación, constando de 145 capítulos divertidos, amenos y muy entretenidos, con los ya clásicos "capítulos de relleno", que lamentablemente ningún anime deja pasar.

Dirigido y escrito (siendo también el director de animación), por el talentoso **Masayoshi Nishida,** le da un toque muy fresco a la serie, dejando a un lado al típico súper jugador como **Oliver Atton**, en cambio se asemeja más al estilo de otro clásico deportivo, *Slam Dunk*. Entre los trabajos más representativos de este director están *Benkai and Ushiwakamaru movie, Black Jack: Capital Transfer to Heian* y *Princess Knight*.

La música corre a cargo de **Nobuaki Kishima** (el OVA de *Hunter x Hunter, Katekyo Timan Reborn!*), que cumple con la función de divertir y entretener, si bien los efectos de sonido son más notorios. En general es una buena banda sonora, pero únicamente para disfrutarse junto con el anime.

ENTRENANDO ESTRELLAS

Este anime te explica en su "mini escuela", las reglas básicas de este deporte, así que no tengas miedo si antes de verlo no sabías nada de fútbol americano, o que por no saber de él no podrás disfrutarla, pues te irán explicando de manera sencilla, cordial y divertida para que comprendas mejor, y posiblemente hasta te vuelvas fanático(a) de este deporte.

El manga es obra de **Riichirou Inagaki**, enfocado para chavos de 15 años para arriba porque contiene escenas de desnudos, malas palabras y un poco de sangre, nada de qué preocuparse, pero es mejor que lo lea alguien con más criterio (si lo encuentran). Es dibujado por **Yuusuke Murata,** quien plasma perfectamente la realidad de este deporte.

El responsable de trasladar el manga al anime es **Studio Gallop** quien nos ha traído animes como *Gaki Deka, Initial D*, toda la saga de *Rurouni Kenshin*; todo *Urusei Yatsura*, así como *Yu-Gi-Oh! Duel Monster* y *GX*, entre otras más. Teniendo todos estos animes como referencia, podemos esperar algo bueno de *Eyeshield 21*.

Todo comienza cuando Kobayakawa Sena ingresa al Instituto Superior Privado Deimon, el mismo donde va la hermosa Anezaki Mamori. Ella es su mejor amiga de la infancia, protectora y ahora compañera de escuela. Él está feliz por haber entrado a esa escuela, pero de la nada aparecen dos curiosos personajes alzándolo en hombros y festejando con él. Ambos vienen enfundados en su uniforme de fútbol americano, y uno de ellos, un chico delgado con los pelos tipo saiyajin y una cara maliciosa con dientes como lobo y demonio, le presta su teléfono celular para avisar en su casa que sí fue aceptado.

Son interrumpidos por Mamori, quien le dice al extraño joven, de nombre Hiruma, que se aleje de Sena, que es al único al que no le permitirá acercarse. Éste no le hace mucho caso, y va a ver junto con un gordito muy simpático a más alumnos que fueron aceptados. Ya en la noche, cuando llega a casa, Sena encuentra un montón de faxes y propaganda, invitándolo al equipo de fútbol americano de su nueva escuela.

FORMACIÓN ESCOPETA

Mamori sobreprotege mucho a Sena, para ella es como un hermano menor o hasta un hijo, le aconseja que tenga amigos y no sea sólo el chico de los recados como lo fue en la primaria y la secundaria. Ya dentro del salón se presenta, pero al igual que en las escuelas anteriores, termina de recadero de tres chicos mal encarados: Juumonji Kazuki, Kouruki Kouji, Touganou Shouzou.

Éstos le ordenan que vaya por comida y él va, pero cuando regresa les dice que no hay lo que le encargaron, a lo cual ellos se sienten engañados y lo meten a un cuarto para golpearlo; sin embargo, resulta que ese cuarto descuidado es donde se reúne el club de fútbol americano. El "salvador" es nada más y nada menos que Kurita Ryoukan, quien ahuyenta, sin saber, a los acosadores de Sena.

Kurita atiende con cuidado al pobre Sena mientras le platica de sus sueños y aspiraciones, llegando a convencerlo de que sea el secretario del equipo, que además hace de ayudante del manager y no requiere de ningún esfuerzo físico, para así llegar a la competencia de Navidad. Lamentablemente, los tres jóvenes que lo molestan tratan de sacarle la información sobre dónde está su nuevo amigo Kurita, pero nuestro protagonista se arma de valor y escapa.

Llega una calle transitada donde le será muy difícil escapar; al mismo tiempo, Hiruma sale de comprar unas cosas y ve cómo el chico esquiva un golpe, evita a toda la gente de manera sorprendente y corre a una velocidad increíble. Por esto, lo quiere inmediatamente como jugador para su equipo en la posición de Running Back. Al día siguiente, Hiruma llega con el pobre de Sena como si hubiera realmente capturado una presa, mientras le dice que ahora su nombre será Eyeshield21, su arma secreta.

Por azares del destino, Hiruma sustrae unas fotos de los tres acosadores de Sena, fotos que son un tanto cuanto reveladoras, más porque éstos no traen ropa. Este diabólico ser los amenaza con publicarlas si no se portan bien con los chicos de nuevo ingreso, protegiendo así a su jugador estrella de posibles represalias. Al siguiente día, Sena la dice a Mamori que ahora pertenece al equipo de fútbol americano, a lo cual ella se opone diciendo que es débil, flaco y que no sirve para ese deporte, pero se queda mucho más tranquila cuando le dice que sólo será el secretario del equipo.

Por supuesto, Hiruma tiene otros planes y pone a prueba su arma secreta en una prueba de 40, donde se deben correr 40 yardas en un tiempo límite. Una persona normal lo lograría en cinco segundos, pero Sena logra dar la sorpresa, después de un incentivo bastante loco de Hiruma, y revela inconscientemente su verdadero poder corriendo la distancia en tan sólo 4.2 segundos, dejando estupefactos a los dos integrantes del equipo. Después de ver el verdadero potencial de Sena, deciden que será parte esencial del equipo, pero el torneo clasificatorio es mañana y deben reunir a ocho jugadores como mínimo para aspirar a jugar.

REUNIENDO LAS PIEZAS DEL EQUIPO

Así que para el siguiente día deben conseguir a los jugadores, y en palabras textuales de Hiruma, "utilizando cualquier método". Así que al finalizar el día, Sena logra convencer a base de ayuda, a Ishimaru Tetsuo, quien es del equipo de atletismo. Como debe de repartir unas revistas, lo realizan los dos juntos, y el castigado pero feliz es Kurita. Por su parte, Hiruma reúne a casi todo el equipo a base de amenazas y extorsión (un buen método, aunque algo sucio, así que el equipo es de puro "retazo").

Al día siguiente el equipo está reunido y le tocará jugar contra el de los Koigahama Cupid, integrado por puros chavos con novia, lo que hace que los jugadores de los Devil Bats enfurezcan porque ninguna chica ha ido a apoyarlos; de hecho, pocos de la escuela han ido a verlos jugar. A su vez, Mamori está con una amiga de compras, por lo cual se perderá el debut de Sena como "secretaro" del equipo.

Por su parte, llegan Shin Seijuurou y Sakuraba Haruto, integrantes del Instituto White Khights, quienes van a grabar el partido para analizar a los equipos. Sakuraba es todo un Idol, por lo cual las fanáticas lo acosan, cosa que a Shin le molesta, pues para él su pasión es el fútbol. Hiruma no está del todo contento, porque si descubren a Eyeshield 21 tendrán manera de defenderse, así que está ideando algo para deshacerse de ambos.

El partido comienza muy parejo durante los primeros tres cuartos, por lo que el último cuarto será el del gane. En este deporte, el tiempo de juego es de cuatro cuartos con 15 minutos de tiempo efectivo cada uno. Faltando poco menos de 15 segundos, los Koigahama Cupid logran anotar un gol de campo, poniéndose al frente por tres puntos. En ese momento Hiruma "amablemente" le exige a Sena que se cambie para que los haga ganar el juego, quien sin demora y temiendo por su vida, se transforma en el poderosísimo Eyeshield 21.

Con su arma secreta casi en el campo, Hiruma atrae la atención sobre Haruto, aventándole casi literalmente a las porristas de los Cupids sobre el idol, quien a su vez deja a Shin a cargo de la cámara.Por desgracia, este muchacho está completamente negado a la tecnología y la rompe de manera instantánea, por lo que abandona también el lugar, saliendo el plan de Hiruma mejor de lo que esperaba.

Así sale al campo Eyeshield 21 quien en un espectacular regreso y faltando nueve segundos para que termine el encuentro, anota un touchdown, dándole así la victoria a los Devil Bats con un marcador de nueve a tres. Todos festejan, y los pertenecientes a los diferentes clubes piden a gritos saber la identidad del nuevo jugador, cosa que Hiruma no permite, escondiéndolo para los siguientes partidos.

Pero su siguiente encuentro será contra los White Khights, así que ese partido promete ser uno de los más rudos encuentros. ¿Podrán ganarle al equipo más poderoso del sector? ¿Descubrirán quién es realmente EyeShield 21? Descúbranlo ustedes mismos en este anime que te lleva a reclutar nuevos talentos y a enfrentar terribles enemigos a lo largo de sus 145 capítulos y de su película. Mientras tanto, que la luz de los Valar ilumine su camino. Namarië.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2005
No. de episodios: 145
Director: Masayoshi Nishida
Compositor de la serie: Nobuaki Kishima
Estudio: Studio Gallop

© Studio Gallop

DESAFIANDO TU FORTALEZA

12+ SHONEN

Usualmente las propuestas de temática deportiva están enfocadas en un tipo específico de público. Si nos gusta la disciplina involucrada, podemos adentrarnos libremente en la historia. De lo contrario, el desarrollo se torna aburrido. Sin embargo, algunas propuestas trascienden los límites narrativos de forma espectacular, convirtiéndose en asombrosas franquicias.

RÁFAGAS DE PAPEL

En julio de 1999, la revista *Shonen Jump* comenzó la serialización de una obra del mangaka **Takeshi Konomi**. Luego de siete años de trabajo constante, el autor interrumpió tajantemente la producción, al ser hospitalizado por un accidente. Sin embargo, la continuidad del tiraje se recuperó a los pocos meses. La editorial Shueisha publicó el manga conformado por 42 tomos, y el último de éstos salió a la venta en marzo del 2008.

La colección completa vendió más de 40 millones de copias en Japón. El crossover fue realizado por Viz Media, Kana, Glénat y Tokyopop, abarcando así EE.UU. y parte de Europa. Con un total de 380 capítulos, *Tenisu no Ojisama* mejor conocida como *The Prince of Tennis* enganchó a los lectores gracias a su peculiar historia.

El diseño del reparto se destacó por su matizada estilización. Rostros expresivos capaces de consternar al lector y figuras alargadas que se desplazaban por cada página con gran agilidad.

La mayor parte de los personajes eran chicos, por ende, las diversas personalidades se caracterizan por sus rasgos fuertes, susceptibles de provocar serios conflictos narrativos, dado el elevado grado de competitividad. Igualmente, Konomi exploró la intrincada red de vínculos emocionales, buscando siempre la fibra emotiva capaz de establecer una conexión directa con el espectador.

Asimismo, las secuencias de acción se inclinaban por un tiempo rápido y los partidos poseían una dinámica narrativa ágil. Konomi utilizó el recurso visual de las splash pages para ser más contundente durante el desarrollo. En repetidas ocasiones cierra los capítulos justo cuando alcanza el clímax, lo cual detonaba un mayor interés en los fans de *The Prince of Tennis*.

El autor puso especial énfasis en la creación de tiros y saques con características asombrosas. El desarrollo y perfeccionamiento de éstos, a lo largo de la historia, determinan la constante evolución del reparto, lo cual muestra una positiva ascensión hacia la madurez de cada personaje, e involucrando así a los lectores, quienes de alguna forma crecieron junto a sus personajes favoritos y fueron testigos circunstanciales de su notable cambio conforme avanzaba el argumento.

ESFERAS DE FUEGO

En octubre del 2001, el canal Tv Tokyo inició la transmisión de la serie, cuya producción fue realizada por la mancuerna creativa de los estudios Trans Arts, I.G y J.C Staff. Takayuki Hamana se encargó de la dirección. El crossover estuvo en manos del canal Animax, dando a conocer este título en gran parte de Latinoamérica.

En EE.UU., Cartoon Network incorporó la propuesta de Hamana en la programación de Toonami. Mientras tanto en Filipinas, Q11 en su sección Anime Revolution insertó la serie deportiva. Por otro lado, China adquirió los derechos de transmisión para presentarla durante los Juegos Olímpicos de Beijing, en el verano del 2008.

En enero del 2005, Hamana dirigió la película *The Prince of Tennis the Two Samurai: The First Game* para el estudio Shochiku. El equipo Seigaku es invitado a participar en un partido cuya pista se encuentra en la plataforma principal de un millonario crucero. La variante narrativa más interesante es que Ryoma enfrenta a su propio hermano, Ryoga. Los 90 minutos se manejaron como una aventura alterna, difícilmente afectaba el desarrollo neto de la serie conformada por 178 episodios, que concluyeron a finales de marzo de ese año.

Aparentemente la premisa argumental carecía de cabos sueltos que justificaran la realización de más episodios. Sin embargo, el estudio M.S.C y el director **Shunsuke Tada** emprendieron el proyecto de una continuación de tres partes apegada por completo a la historia original. En formato de OVA, se plantearía los sucesos posteriores a la conclusión del anime.

La primera se dio a conocer a finales del 2005, se presentó como *Ova 12.5*, pues se encontraba justo entre los capítulos 12 y 13. Tenía una duración de 23 minutos. Su argumento resumía los primeros 12 episodios a manera de refreshment para los espectadores, así también para los nuevos fans que carecían del dominio de la historia por completo.

A finales de marzo del 2006, se presentó la primera entrega el estudio M.S.C y el director Shunsuke Tada. Fue *Zenkoku Taikai Hen –The National Tournament–* conformada por 13 episodios. La labor creativa del estudio obtuvo buenas críticas. La segunda se presentó a mediados de junio del 2007, *Zenkoku Taikai Hen Semifinal –The National Tournament Semifinal–*, que a pesar de conformarse por tan sólo seis episodios tuvo una recepción del público muy positiva. Cada par de episodios representa una parte de la totalidad del argumento. La historia gira alrededor de la participación del Equipo Seigaku en el 20ª Torneo Nacional de Tenis Escolar de Japón. La tercera parte fue programada para mediados de abril del 2008.

Como producciones complementarias, están el OVA *The Prince of Tennis: A Day on Survival Mountain*, y el filme corto *The Prince of Tennis: Atobe's Gift*. Se consideran secuelas breves, que difícilmente afectan la totalidad de la historia. La primera abordaba un entrenamiento del equipo Seigaku, cuyos miembros viajan a las montañas para modificar su hábitat de juego y así buscar mejorar su desempeño. Dado que otros grupos llegan primero para apropiarse de las mejores pistas, Ryoma y sus compañeros deciden entrenar en otro lugar.

DIFERENCIAS ENTRE FORMATOS

Durante la transición creativa se presentaron omisiones y añadidos. Konomi se negó a que la serie copiara por completo el desarrollo del manga. Sin embargo, la mayor parte de la historia, los conflictos centrales y el reparto se respetaron. La diferencia más notable es la férrea inclinación del manga por abordar la historia de manera seria. Difícilmente recurre a shots cómicos o a bromas recurrentes, en tanto el anime tiende a exagerar algunas secuencias. Por ejemplo, cuando los chicos utilizan sus habilidades especiales, las raquetas vuelan en pedazos, lo cual fue considerado por el autor como un chiste visual que relajaba la tensión dramática de la trama.

Los episodios exclusivos del anime son los siguientes: la partida de billar y el enfrentamiento de ping pong. En cuartos de final, Seigaku enfrenta a Midoriyama y Ryoma enfrenta a Sanada. Se menciona al tenista norteamericano Kevin Smith y al equipo de Costa del Oeste. Tezuka y Fuji tienen un partido antes de las Clasificación Nacional. Kirihara visita a Seigaku después del torneo de la prefectura. En el partido contra Rokkaku, Ryoma enfrenta a Kentaro Aoi.

Sólo en los OVAS se muestra la evolución del Muga no Kyuchi. Kirihara disminuye su agresividad al concluir el torneo de Kantou. Se exageran los movimientos de golpe en el tenis pareciendo mágicos y físicamente imposibles; así, el Tezuka Zone es un meteorito capaz de aniquilar a su contrincante. Tesuka va a Alemania para asistir a una terapia de rehabilitación de movimiento y así recuperar la fuerza de su hombro, luego fue a Kyushu para practicar. Los shots *Teni-Puri* (abreviación del título en japonés), parodian la historia al presentar al reparto en modo chibi, lo cual le brinda un rasgo lúdico inigualable, que rompe un poco la seriedad misma de la historia.

Los eventos exclusivos de manga son los siguientes: no existe el Jyousei Shonan. En el partido contra Rokkaku, Ryoma enfrenta a Kaoru Kaidoh. Kirihara visita a Seigaku antes de la final regional. Ryoma juega contra Kirihara antes de la final, alcanzando el Muga no Kyouchi y gana. El partido por el tercer puesto del Torneo de Kantou entre Rokkaku y Fudoumine, siendo éste el ganador y entonces aparece Chitose. Se ahonda en la paulatina evolución del *Muga no Kyouchi*. Kirihara aumenta su agresividad luego del torneo de Kantou. Se justifican los movimientos imposibles, como el Tezuka Zone. Cuando Tezuka se lesiona el hombro, viaja a Kyushu para recuperarse.

LIVE ACTION

En la primera quincena de mayo del 2005 se lanzó la película en formato *live action*, cuyo argumento se enfoca en el debut de Ryoma en la escuela Hyoutei. La producción fue dirigida por Yuichi Abe. Durante el desarrollo de la historia se resaltan algunos eventos importantes. El más notable es el gran parecido circunstancial entre Shioin Hikagi y Sakuno Ryusaki, pues conocen al protagonista de manera similar. Se enfatiza el terrible pasado de la primera y cómo su relación con Ryoma le permitirá recuperarse.

El primer duelo del protagonista es clave para darse a conocer entre sus adversarios. Ryoma enfrenta a Kaoru. Las habilidades del rol principal crean inesperados aliados, como el capitán Tezuka Kunimitzu, quien se entera con asombro de la corta edad de Ryoma, pese a ello ha ganado cuatro importantes torneos. Tezuka considera la posibilidad de incorporar al chico nuevo en el equipo para obtener el triunfo. Los posteriores eventos se basan en las diversas estrategias de juego que utilizan Ryoma y sus compañeros, como la serpiente bumerang, la pelota fantasma y la pelota pesada, siendo éstas las verdaderas responsables de obtener la victoria, justo en los momentos de mayor desesperanza.

JUGANDO A JUGAR

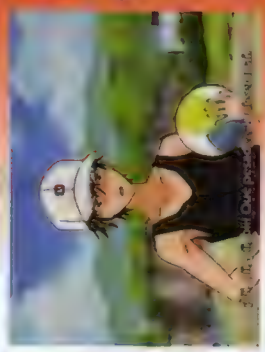
La creciente popularidad de *Prince of Tennis* impulsó el proyecto del videojuego, cuya característica prismática le permitió presentarse en distintas consolas. En abril del 2002, apareció *Genius Boys Academy* para Game Boy Advance. En diciembre de ese mismo año, se dio a conocer *Aim at the Victory*. En febrero del 2003 se realizaron *Cool Blue* y *Passion Red*. En marzo del 2004 se lanzaron *Glorius Gold* y *Stylish Silver*.

En el 2005, apareció la versión de *Prince of Tennis* para la plataforma Nintendo DS: *Crystal Drive*. A finales del 2007 se lanzó a la venta *Driving Smash! Side Genius*. A principios del 2008 se presentó *Driving Smash! Side King*.

Pese a su versatilidad de juego, es la consola PlayStation en la que dicho título se presenta con mayor frecuencia. En febrero del 2002 se lanzó *The Prince of Tennis* y en el otoño de ese mismo año, se dio a conocer *Sweat and Tears*. A partir del 2003, PlayStation 2 presenta 11 versiones distintas. Cada lanzamiento se lleva a cabo con tres o seis meses de diferencia, el más reciente fue realizado en febrero del 2007.

ALCANZANDO EL DESTINO

Ryoma Echizen es un joven jugador de tenis, capaz de utilizar su talento para derrotar a su oponente, dada su asombrosa facilidad para estudiar al rival y encontrar la forma idónea de derrotarlo. Durante un tiempo vivió en EE.UU., donde ganó importantes torneos. Sus movimientos especiales son el *Twist Serve*, los drives A y B, además utiliza los pasos instantáneos slip steps. Pese a sus sorprendentes habilidades atléticas, es demasiado orgulloso, lo cual es generado en gran medida por ser hijo del famoso tenista Nanjiro Echizen. Con el paso del tiempo aprenderá a ser humilde y a perder protagonismo. El capitán del equipo Seigaku, Tezuka Kunimitsu, será la pieza clave para pulir al diamante en bruto de Ryoma, quien aprenderá a trabajar en conjunto para triunfar. Su más férreo rival lo espera: él mismo.



FICHA TECNICA

Año de estreno: 2001
No. de episodios: 178, cuatro OVAS y un live action
Director: Tkayuki Hamana
Música: Cheru Watanabe
Manga original: Takeshi Konomi
Diseño de personajes: Akiharu Ishii
Producción: J.C. Staff, NAS, Production I.G.

©J.C. Staff/NAS/Production I.G.

健康全裸系水泳部

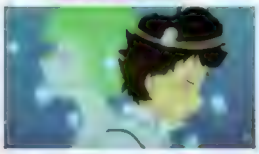
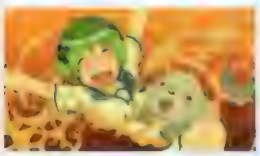
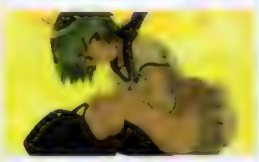
ウミショー

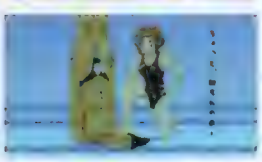
Kenko Zenrakei Suieibu Umisho

NADA COMO SIRENA, LUCE COMO DIOSA

"La belleza es ese misterio hermoso que no descifran ni la psicología ni la retórica".
Jorge Luis Borges

15+ HAREM



Muchas han sido las animaciones que tratan de exaltar la fuerza y la belleza de un deporte, pero muy pocas son las que se han tomado en serio su papel al explotar la disciplina de algo tan puro con la seriedad que merece. Además de que pocas han sido las que demuestran con delicadeza y sencillez un arte como la natación, aunado a que si de natación femenil se trata, la obra se enfocará más en otros asuntos, pero... a nadie le hace daño ver algunos cuerpos esculturales con traje de baño, ni mucho menos cuando se está enseñando algo tan bello como un deporte, y además te diviertes y ves muchas curvas. Esto es de lo que vamos a hablar en seguida, pues estas dos cosas son el pan nuestro de cada día, o más bien de cada episodio con esta animación.

UN ESCUADRÓN NÁUTICO

Kenko Zenrakei Suieibu Umisho (*Umisho* para resumir), es una animación que como muchas otras saltó de la mano y mente de un mangaka no muy experimentado en el mundo del anime y el manga. Su nombre es **Mitsuru Hattori** (*Otogi no Machi no Rena*), quien había colaborado ya con una que otra historia de estilo deportivo, pero siempre explotando mucho el fan service, algo que hace muy felices a unos y que deja a otros sin sabores por falta de una historia convincente o compleja.

Pero lo primero fue lo que gustó, además de que en este caso por lo menos se va llevando un poco de seriedad conforme la historia central avanza. Se llevó rápidamente a la pantalla chica, después de siete volúmenes del manga. Corrió bajo la dirección de **Koichiro Sohtome** (*Galaxy Angel A*), ya familiarizado con el tipo de obra que se desarrollaría, además de tener en su equipo a **Mamiko Ikeda** (*Nagasarete Airantou*) como editor, un maestro en ese tipo de series, además de que ha participado en varios trabajos con un estilo similar.

Por otra parte, **Rie Nishino** (*Save Me! Lollipop*), se encargó del diseño de personajes, los cuales debían presentar la suficiente sensualidad, al igual que un cuerpo atlético. Finalmente, pero no al último, el encargado de la música fue **Yasumasa Satou** (*Negima! Magister Negi Magi*), quien le dio un enfoque distinto, ya que no solamente explota el género de comedia con la sutileza de sus acordes, sino que también coordinó los temas de apertura y de cierre, para que todo estuviese bien acoplado. Y lo hizo tan bien, que algunos de los personajes, en algunos puntos de la animación, se la pasan tarareando el tema de apertura o la misma música que estaba sonando en ese momento, lo cual le sigue dando la comedia que se estaba explotando.

Así que a lo largo de 13 episodios, el primero fue visto el 3 de junio del año anterior y se terminó de transmitir el 25 de septiembre del mismo año; nos encontramos con una animación deportiva estilo harem, que no explota en su totalidad todos los estereotipos del género, pero sí nos arranca varias carcajadas en el desarrollo de la misma.

TERROR A NADAR, AMOR A ENSEÑAR

Toda la historia se va desarrollando en la escuela superior (preparatoria para los occidentales), prefectoral Umineko Shougyou, también conocida como Umisho, en donde conocemos a uno de nuestros protagonistas, Kaname Okimura, un chico que pertenece al club de natación de la escuela. Lo

más curioso es que él no se adentra más allá de lo que cubran sus rodillas en el agua, pues tiene miedo de ahogarse; sin embargo, no tiene fijación por ser un entrenador del equipo, más bien se dedica a apoyar a los miembros del club a ser mejores y a cronometrarlos, lo cual hace de su trabajo algo muy importante. Lo que es realmente impresionante es que él, junto con otros tres chicos, son los únicos miembros varones del equipo de natación de la escuela, mientras que 12 chicas más son el grueso del mismo. Entre ellas se encuentra Momoko Orizuka, una chica de tercer año y subcapitana del equipo de natación de Umisho, quien es bastante impulsiva y explosiva.

Mientras Orizuka se encuentra en una prueba de entrenamiento, pidiéndole a nuestro amigo que la cronometre. Pero algo sucede, una chiquilla de primer año (que bien puede ser confundida con una pequeña de primero, pero de secundaria), llega desquiciada pidiéndole al entrenador que la acompañe, pues un acontecimiento sin precedentes está ocurriendo en la playa, algo que vieron los del equipo de atletismo y que es sencillamente aterrador. El nombre de la chiquilla es Maki Ikuta, pero es llamada Makio, y gracias a ella Orizuka sale de la piscina furiosa, pues no tiene el tiempo que le pidió al manager, y todo por una niñería.

El jovencito se disculpa y le dice que aproximadamente tuvo un tiempo de un minuto con 10 segundos, pero la chica lo toma casi tan mal como si no hubiese tomado el tiempo, ya que las décimas y las centésimas cuentan muchísimo en el mundo de la natación. Pero mientras el chico se disculpa, Makio le dice a la capitana todo lo que ya le narró al manager, para que finalmente fueran en ese momento a ver qué sucede en la playa y que según la pequeña es tan horripilante.

Llegando al lugar encuentran mucha gente congregada en una zona de la misma, debido a que un acontecimiento muy extraño está sucediendo: una casa (literalmente una casa, con tejado y muros y de madera), está llegando desde el mar hasta la playa y flotando de una forma tranquila y romántica. A bordo de la casa flotante está una chica de cabellos verdes y un par de taches azules estilo moño en la cabeza, junto con un hombre adulto con lentes de sol. Éstos ven la congregación de gente y el hombre le dice a la chica que al parecer tuvieron un comité de bienvenida, por lo que ella se emociona mucho. En cuanto llega a la orilla, baja de un salto y saluda a todo el mundo con una respetuosa reverencia y agradece que la estén esperando. Toda la gente, pasmada y sorprendida por la increíble supervivencia de la estructura en el mar, da un fuerte aplauso a los tripulantes e igualmente agradecen a la chica por haber tomado en cuenta que estaban ahí para recibirlos.

La muchacha se presenta como Amuro Ninagawa y dice ser proveniente de Okinawa (lo cual hace más meritorio que su casa haya flotado y llegado hasta esa provincia), pero mientras se presenta se da una reprimenda a sí misma y va a su casa por un regalo a los demás por haberla esperado. Al regresar le ofrece a la capitana Orizuka un tiburón que acababa de pescar. La chica obviamente le dice que no quiere al animal muerto, por lo cual Amuro le responde que no lo está. En ese instante, el animal ataca y logra rasgar las vestiduras de Orizuka, dejando al descubierto su pecho. Makio interviene colocando sus manos en la parte expuesta de la capitana para que conserve el pudor, y no sólo eso, también para detenerla de matar a la recién llegada.

Mientras Orizuka se centra en cubrirse el pecho, la muchachita de cabello verde se acerca mucho al rostro de Okimura, estudiándolo para finalmente decirle que jura haberlo visto en otra parte, más no lo recuerda. Pero eso es lo que menos le interesa, ya que acaba de llegar y está muy contenta de que por fin pueda comenzar a hacer amigos en otra provincia. Mientras agradece y piensa en eso, nota que están vestidas con su traje de baño para competencia, lo cual la entusiasma mucho más, pues les dice que ella también puede y sabe nadar. Para demostrarlo, se mete al océano y de un sólo respiro llega más allá de los 35 m de distancia, cosa que deja a la capitana sorprendida y decide desafiarla a una competencia para ver quién es más veloz y con mejor técnica.

Entonces nos damos cuenta de que nuestro protagonista se siente sobrecogido porque todas las chicas hacen del nado no sólo una competición, sino un estilo de vida. No puede nadar debido a un trauma de infancia, cuando sufrió el ataque de una sirena (o eso es lo que dice), la cual lo hundió y lo estaba ahogando. Por lo tanto, ya no entra en el agua o por lo menos no hasta profundidades que le cubran las rodillas, pues el recuerdo aparece y le aterra. Esto ha sido también un gran impedimento para poder aprender a nadar, por lo cual se enfoca en apoyar a su equipo y ésa es sin duda su motivación para seguir adelante.

EL RESTO DEL EQUIPO

Al día siguiente, Amuro llama mucho la atención, pues su llegada se volvió muy popular, además de que su curvilíneo cuerpo hace que muchas miradas se posen en ella. Mientras está siendo asediada por los demás compañeros de la escuela, Orizuka se acerca y le recuerda acerca de la competencia que tienen ese día, con la que verán quién es mejor. Pero además de que Amuro le pone poca atención y le dice que sí con pocas ganas, se le vuelve a quedar viendo a nuestro protagonista, acosándolo y acercándose a su rostro de la misma forma acechante, lo cual provoca que todos los chicos que estaban muy atentos de la muchacha nueva se pongan furiosos en contra del chico, que sin más sale prácticamente corriendo para protegerse de los demás.

Después de que las clases terminan, Orizuka y Amuro se encuentran en la piscina de la escuela para llevar a cabo su reto, aunque la muchachita no se toma muy en serio la prueba, pues está impresionada con la alberca y con lo lindo y divertido que es para ella nadar. Orizuka le dice que deben comenzar, se coloca en la

un cuerpo musculoso y torneado, pero lo más importante, un traje de baño diminuto en el que generalmente hay leyendas que se deben leer de cerca en la parte frontal del mismo. El capitán ve a Amuro con su traje de baño, y como es experto en el tipo de nado de mariposa, salta del agua hacia ella y de la parte de enfrente de su traje de baño extrae un objeto, un cuchillo para ser exactos.

Todo el equipo se alarma, pero lo que hace el capitán es comenzar a rasurar a Amuro de los brazos y les ordena a los demás que tomen rastrillos y rasuren a sus compañeros, tanto chicas como chicos. Obviamente los chicos no tardan nada en ponerse en acción y ellas salen huyendo o bien golpean a varios sacándolos volando, pero no es suficiente. Por una caída, Okimura corta el traje de baño de Amuro y la deja con el pecho descubierto, a lo que ella lo amenaza con que se va a vengar mientras sale corriendo y cubriéndose con lo poco que le queda de ropa.

posición normal para salir de un clavado recto y ganar mucha velocidad con el impulso, pero Amuro solamente se sienta como una rana en la plataforma de salida. Cuando Okimura les da la señal de salida, Orizuka sale con toda la técnica que le ha enseñado la escuela de natación, pero Amuro salta hacia arriba para caer prácticamente como bombita en el agua.

La desconcertada capitana se pregunta por qué realizó algo tan ridículo en una competencia, pero mientras está realizando su brazada de estilo libre para ganar las tres vueltas que acordaron, ve en la parte inferior de la piscina y boca arriba a su rival, quien no solamente la alcanzó por debajo del agua, sino que está relajada, sin hacer mayor esfuerzo, y eso no es todo, le está ganando. En el momento crucial en que Amuro toma la delantera, choca irremediablemente su cabeza en contra de la orilla de la alberca al omitir la clásica vuelta de campana y sale a la superficie con un chichón enorme por su descuido.

Amuro despierta y se le anuncia que es ahora parte del equipo de natación de Umisho por haber perdido el reto de la subcapitana. El resto del equipo de natación aparece, destacando un chico con una sonrisa eterna, y cabeza en forma de diamante, que se integró sólo para ver a las chicas en traje de baño; tenemos también a una muchacha muy apocada y tímida, pero con unos pechos que destacan por su tamaño, pero el más relevante es el capitán superior del equipo, un chico moreno que siempre lleva unos googles en los ojos. Su nombre es Masa Ikariya y posee

Okimura se esconde y encuentra a su compañera del pecho prominente de nombre Mirei Shizuoka, con quien habla de lo ridículo que es su capitán, pero nos damos cuenta de que a la chica no le gustaría ser rasurada, pero sí rasurar a alguien del sexo opuesto. La chica sale corriendo apenada, mientras que Amuro toma su venganza al encontrar a su compañero escondido y le corta sus patillas.

Todavía hay mucha más diversión, situaciones embarazosas y muchas chicas con esculturales cuerpos, en una animación bastante entretenida, mas no deja de explotar los clichés clásicos de una comedia de situación. Poco a poco se irán descubriendo las pasiones y motivaciones de cada personaje, como la comida, además de ver recatadas chicas con tendencias voyeuristas, así que no me queda más que decir que se diviertan y la disfruten.

Hellscream offline.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2007
No. de episodios: 13
Director: Koichiro Sohtome
Música: Yasumasa Satou
Diseño de personajes: Rie Nishino
Estudio: Artland

© Artland

Hungry Heart WILD STRIKER

15+ SHONEN

UN CORAZÓN HAMBRIENTO DE LUCHA

Hungry Heart es una serie sobre fútbol que relata la historia de Kyosuke Kano, un joven de desordenados cabellos rojos y fuerte temperamento, que vive bajo la sombra de su hermano Seisuke, un jugador profesional muy afamado perteneciente al equipo de Milán. Por eso, Kano no quiere volver a jugar a pesar de que le encanta y posee talento.

Sin embargo, cuando es transferido a la preparatoria Jyoyo Orange, conoce a Miki, la capitana del equipo femenil de fútbol, quien está segura de que él tiene mucho potencial, de modo que lo extorsiona para que se convierta en su entrenador, ya que el fútbol de su escuela no es bueno y necesita ser liderado por alguien con su habilidad.

Pero Kyosuke es individualista, egocéntrico y solitario, pues sólo vive y piensa para sí mismo. Miki lo convence de ingresar al equipo de fútbol, pero entra como defensa y no como delantero, que es lo que él desea; él sólo quiere ser complacido porque cree ser superior a los demás. Tiene mucha energía pero le falta constancia, además, no está acostumbrado a recibir órdenes, es muy rebelde. Debido a ello, surgen rivalidades con sus también prometedores jugadores y compañeros, como el brasileño Rodrigo y Koji Sakai.

Si bien a lo largo de la trama de este anime, Kyosuke nunca cambia su carácter, tendrá que superar su narcisismo y orgullo para aprender a trabajar en equipo, pues la unión resulta muy importante en un deporte como el fútbol. Al mismo tiempo que logra colaborar con otros, también ha de satisfacer su corazón hambriento de triunfo, de probarse a sí mismo que vale la pena, pues en el fondo, la verdad es que Kyosuke tiene una desesperada necesidad de ser aceptado, de conseguir la aprobación de todos y ser el centro de atención, lo cual oculta bajo una fachada de aparente fuerza y de que no le importa nadie más que él mismo. Siempre huye de sus problemas por miedo a no ser lo suficientemente capaz, a dar la cara.

Miki es quien se encarga de desenmascarar esta dura coraza y sacar al verdadero Kano, por eso esta chica tiene un papel muy importante en la serie, además de que él y Kyosuke se enamoran.

LA PASIÓN EN EL JUEGO

Este anime es claramente parecido a *Captain Tsubasa* en cuanto a trama, lo cual se explica al saber que ambas obras son del mismo autor, y tienen un sello característico de acción. El entrenador Murakami es como un Roberto Sedinho, e incluso el portero se parece a Benji Price. Sin embargo, *Hungry Heart* se distingue porque resulta más realista que *Supercampeones*, pues por ejemplo, el equipo tiene muchas más derrotas, y el protagonista, Kyosuke, es casi un antihéroe y no un dechado de virtudes como Oliver, por lo que tiene que luchar contra sí mismo para lograr sus objetivos.

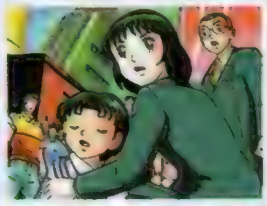
Otro punto destacable son las jugadas, pues fuera del extraño tiro resplandeciente, hay jugadas más normales y creíbles, no como las piruetas sobrehumanas del equipo de Niupi. Por otro lado, también sus personajes son muy similares a los de *Slam Dunk*, pues Kyosuke y Hanamichi (personaje principal de *Slam Dunk*) se parecen demasiado en cuanto a personalidad.

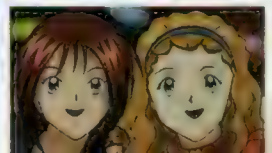
Por eso a *Hungry Heart* le falta identidad y personalidad propia, aunque algunos partidos sí son interesantes y llenos de emoción, como el duelo entre Ten Ryou (Kagami) y Akanegaoka (Kyosuke). Otro punto en contra es que como esta serie fue patrocinada por Puma, en ocasiones parece un comercial gigante de esta marca. A pesar de ello, resulta interesante, de valiosa trama en cuanto a su apego a la realidad y a los retos que Kyosuke debe superar, y recomendable para los fanáticos del fútbol.

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2002
No. de episodios: 52
Autor original: Yoichi Takahashi
Música: Nobuyuki Nakamura
Animación: Tetsuro Aoki (Nippon Animation)
Diseño de personajes: Kenichi Imaizumi
Difusoras: ANIMAX, Fuji TV
Patrocinador: PUMA AG

© Nippon Animation





Over Drive

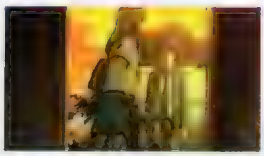
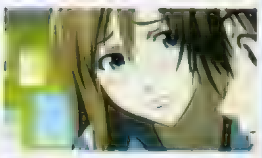
オーバードライブ

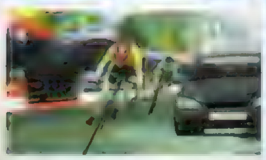
12+ SHOJO deporte

RUMBO AL TOUR DE FRANCIA

"Esa muestra: nuestro propósito es más que nos dirigimos a la pasión de los hombres, no a su razón."

Francois Marie Arouet Voltaire



La primera carrera ocurrió en 1903 con un recorrido de 3.500 km con elevaciones que superaban los 2000 m; una carrera que era pedalear casi durante tres semanas seguidas. Su avance fue transmitido a más de 190 países con 15 millones de espectadores, a pendiente de quién sería el vencedor de tan titánica prueba. Alcanzando velocidades de más de 100 km/h en las bajadas, esta temeraria competencia surgió cuando la bicicleta era el transporte más utilizado, hasta que fue reemplazado por el automóvil.

La velocidad, la libertad, todo eso impulsado por el pedal de tus sueños, avanzando sobre las ruedas del valor y la determinación, ni el viento puede detenerte, lo único [illegible] es alcanzar la meta. Así es como lo ve **Shinozaki Mikoto**, aunque no siempre fue así.

Over Drive es una animación de deportes, pero no tiene que ver con una pelota o algo por el estilo, pues definitivamente le toca al ciclismo. El director es **Takao Kato** quien participó en animes tan memorables como *Buso Renkin* y [illegible]. De este director vemos su gran afición al bombardeo de trama, pues los dirigió la mayoría de las series del Mega Man, como la *NT Warrior*, *Megaman Star Force*, *Rockman EXE: the movie*, *Axess*, *Beast*, *Beast+*, *Stream*, y también tiene magia por la serie de *Sorcerer Hunters*, así como fan service en *To Love-Ru*, pero vemos que es también aficionado a los mechas como *Zoids* y *Zoids/ZERO*, así que ya ven que es un director multifacético.

La música corre a cargo de **Ko Otani** quien también ha participado en más de dos docenas de animaciones, entre las cuales se encuentran *Blade of the Immortal*, *Bronze: Zetsuai Since 1989*, *Daphne in the Brilliant Blue*, *Future GPX Cyber Formula* de todos sus OVAS y especiales, en las increíbles series de *Gundam Wing Endless Waltz Special Edition* y *Mobile Suit Gundam Wing*. También la segunda parte de *Gunslinger Girl Teatrino*, *Pumpkin Scissors*, toda la saga de la hermosa devoradora de pan de melón *Shakugan no Shana*, *Vampire Hunter*, *You're Under Arrest: No Mercy!* y *Zatch Bell*, por lo que podemos esperar buena música aunque no su mejor obra.

El estudio encargado es Xebec, que ya tiene historia en el mundo de los animes, pues ha tenido la fortuna de trabajar series como *Buso Renkin*, *Candidate for Goddess OVA*, *Coyote Ragtime Show*, *D.N.Angel*, *Fafner*, *Gintama*, *Heroic Age*, *Honey and Clover*, la controversial *Kimikiss*, toda la saga de *Love Hina*, *Martian Successor Nadesico*, *MegaMan NT Warrior* y sus series consecutivas así como en *Rockman EXE*, *Negima!*, *Sta*

man King Specials, Sorcerer Hunters, To Love-Ru y Zombie-Loan, prometiéndonos diversión al por mayor con este anime de deportes.

ABRÁNQUEN

Un chico atolondrado, falto de autoestima y además que sus compañeros abusan de él, viene con la comida de todos sobre una motoneta. Cuando se le sale de control y está a punto de arrollar a sus amigos, por algún milagro logra frenar la motoneta, salvándolos de, mínimo, un fractura. Lo malo es que todos se quejan de que no hay sifuciente y además él tuvo que pagar por todo. Pero incluso eso no es lo más grave, sino que este remedo de ser además pago todo de su bolsa y seguramente no recibirá ni un centavo.

Él es Shinozaki Mikoto, un joven con unas esperanzas, anhelos y sueños como la mayoría de los estudiantes de preparatoria; claro, algunos tienen más ambiciones que otros, pero él es un chico sencillo y hasta extremadamente tímido. Aunque si lo vemos de una manera fría, es un chico solitario, del cual abusan los bravucones de la escuela.

A él le gusta un chica de su salón, Fukazawa, la cual tiene un novio universitario, pero está con él únicamente porque tiene carro y dinero. Aun así le dice que es un chico mal vestido, descuidado con su persona, y que si a él le gusta alguien debería de ponerse más atención a sí mismo, de lo contrario nadie lo tomará en cuenta y seguirá siendo un don nadie; pero le agrega que si no se ha unido a ningún club, ella lo ayudará.

Pero antes que otra cosa suceda, él le pide de favor que si la deja que le haga un pintura, a lo cual ella accede gustosa, pues es su primera vez como modelo. Él hace una pintura muy buena, sólo que es más bien de su imaginación que de retratar a la chica en cuestión. En realidad la dibuja en traje de baño, pero ella le despierta una emoción que lo hace sentirse tan vivo, que surge una pasión, pasión que ella canalizará para el club de ciclismo.

A decir verdad lo embauca, metiéndolo como miembro del club, todo porque su hermano mayor le daría un sueldo a ella si lograba meter a más en el equipo de atletismo, pero él rechaza la oferta pues no es capaz de montar en una bicicleta. Aun así está emocionado, pues después de tres años de secundaria de sólo ver a su amor platónico finalmente pudo verla de cerca y hablar con ella. Después de mucho meditarlo, sale en la noche de su casa directo a la escuela para encontrarse con la bicicleta, (en la escuela y de noche..., ya sé por qué este muchacho no tiene amigos).

Por la mañana, Fukazawa encuentra al chico en la parte de atrás de la escuela, abrazando la bicicleta. Después de explicarle las reglas básicas y decirle que mantenga el equilibrio, lo deja practicando incansablemente hasta que un sujeto llega y le patea la bicicleta, para después disculparse. El nombre de este bravucón es Izawa, quien golpea a Shinozaki por no comprarles el almuerzo, y le quita una banda que su amor platónico Fukazawa le regaló.

Al salir de la escuela la chica ve la cinta que ella le dio en manos de los pandilleros que atacaron al chico y va a verlo, pues está preocupada por lo que pudo haberle pasado. Al llegar, ve al chico que quiere hacer andar la bicicleta. Harto de los abusos de estos jóvenes, decide ayudarlo, lo cual pone en práctica al salir en pos de estos mafiosos sin tardanza.

Un fuego interior aviva las calderas de su furia. Las llamas de la venganza hacen estragos en sus piernas, y alcanza sin demora a sus agresores arrebatándoles lo más valioso para él, de una manera espectacular y a una velocidad sorprendente. Cuando el pandillero va a agredirlo, Fukazawa le comienza a tomar fotos protegiendo al pequeño Shinozaki de las represalias inmediatas.

Después le pide a Fukazawa que si él se vuelve el mejor del mundo al montar con ella en la misma bicicleta, a lo cual ella no se opone. Después le pide que sea en traje de baño y así su integridad física sufre otro golpe, pero nada de qué preocuparse.

Así él tratará de convertirse en el mejor de mundo, pero no será nada fácil, pues tendrá que vencer obstáculos, enfrentar miedos y superar a ciclistas más rápidos y experimentados. Si eres de los que le apasionan los deportes y el anime, éste es uno que no pueden perderse.

Habrá que averiguar si Shinozaki con ese espíritu por fin se puede volver el mejor y ganar el corazón de su amada. Mientras tanto, que la luz de los Valar ilumine su camino, Namarië.

FICHA TÉCNICA

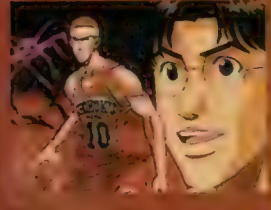
Año de estreno: 2007
No. de episodios: 26
Director: Takao Kato
Música: Kō Otani
Diseño de personajes: Yuichi Ouka
Estudio: Xebec

©Xebec

SLAM DUNK

12+ SHONEN

EL BASQUETBOL EN LA SANGRE



Mucho se ha dicho del opus de 31 volúmenes de **Takehiko Inoue**. Cuando *Slam Dunk* comenzó a ser publicado en 1990, conquistó rápidamente a los lectores japoneses, al grado de que en el 2007 todavía era uno de los mangas más populares, de acuerdo con diversas encuestas, y fue declarado el manga favorito de Japón. Se le acredita el renacimiento de la afición del deporte de las canastas en ese país. Fue causa de grandes desesperaciones en el nuestro cuando los capítulos dejaron de transmitirse antes del final, y en fechas más recientes, Inoue fue acusado de plagiar a la NBA, causando una controversia que hizo que muchos temieran que sus mangas se dejaran de publicar. Y uno se pregunta, ¿Qué tiene *Slam Dunk* para causar todo esto?

LA ESTRELLA PELIRROJA

Es una pregunta muy justa. La historia sigue a Hanamichi Sakuragi, un estudiante de preparatoria que tiene dos cosas en la cabeza: ser popular y tener muchas chicas. Para conseguirlo, se vuelve el líder de una pandilla, lo cual le da la primera de sus pretensiones, pero hace que las chicas estén demasiado aterrorizadas como para salir con él. Hasta que conoce a Haruko Akagi, quien no sólo no se inmuta, sino que lo lleva a unirse al equipo de basquetbol de la escuela. Sakuragi, en un principio, se niega, porque piensa que sólo los perdedores juegan dicho deporte, pero como no quiere perder la oportunidad de salir con Haruko, finalmente decide unirse al equipo.

Lo primero que hace que *Slam Dunk* sea diferente a todos los otros animes deportivos (de los que hay muchos), es la razón inicial de nuestro héroe para practicar un deporte. Hasta la llegada de Sakuragi, el público estaba acostumbrado a Oliver Atton y sus similares, al grito de "mi amigo es el balón", pero Sakuragi no tiene tal gusto. De hecho, uno podría decir que parte del encanto de esta serie, y lo que hizo que muchos jóvenes japoneses decidieran comenzar a jugar cuando se transmitió el anime, es que los televidentes y lectores pudieron agarrarle el gusto al deporte al mismo tiempo que Sakuragi pasaba de sólo querer estar en el equipo para impresionar a Haruko, a verdaderamente llevar el basquetbol en la sangre. A raíz de esto, en el manga shonen de deportes comenzó a haber más variedad en las razones de los protagonistas para tomar el bat, la raqueta, el balón o la pelota, y todos debemos admitir que es algo que se le debe aplaudir, y mucho, a Inoue.

Otra cosa que le dio mucha fama a *Slam Dunk* fue el arte, que evocaba muy bien el espíritu del juego, y que Inoue muchas veces dijo que eran sacados de sus recuerdos del deporte. Esto hizo que otra autora, **Yuki Suetsugu**, de *Eden no Hana*, llegara a copiar páginas completas del trabajo del mangaka (y otras series), obligando a Kodansha a cancelar *Eden no Hana* para evitar problemas con Inoue y los lectores.

Pero irónicamente, en el 2005 hubo una nueva controversia alrededor de *Slam Dunk*. En esta ocasión, una revista japonesa acusó a Inoue de plagio por copiar perfectamente las poses de fotografías oficiales y registradas de la NBA. Si bien esto no ha sido un problema mayor, no ha evitado que muchos se pregunten cuál será el futuro del autor.

En lo que respecta a *Slam Dunk*, la historia terminó en 1996 con la increíble cantidad de 31 volúmenes (ahora adaptados a 24 volúmenes de lujo), y una serie animada de 101 episodios, además de cuatro películas animadas. En Estados Unidos fue licenciada por Gutsoon! Entertainment, desconocidos fuera del país y con justa razón, ya que cerró sus puertas en el 2004. Pero eso no es el final de las aventuras de Sakuragi en inglés, ya que este mismo año comenzarán a ser publicadas

© Toei Animation

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 1993
No. de episodios: 101 y cuatro películas
Director en jefe: Nobutaka Nishizawa
Manga original: Takehiko Inoue
Diseño de personajes: Masaki Sato
Producción: Toei Animation

Zealots Grill
Ready to Serve

WII FIT Y MÁS PÁG. 8

EL MANGATUTINO

el periódico del manga

Plaza Galerías Tel.: (01 55) 5083 3197

AÑO I NÚM.11 2008

VOCES QUE DAN VIDA

Ernesto Lezama

Quizá su nombre no les diga mucho, pero ya que este pequeño espacio es para los actores de voz, pues en realidad él es uno más de los talentos que prestan su voz a los seres de ficción

PÁG. 11

EN LA MATRIX RELOADED

GOTHBUNNIES (http://gothbunnies.nfshost.com/)

Gothbunnies es una serie algo extraña. Los protagonistas son, en efecto, conejos antropomórficos, pero la parte gótica del nombre no se refiere precisamente a la subcultura que todos conocemos...

PÁG. 10

JAPÓN AL RESCATE

Por Mónica Uribe

Los combustibles fósiles dañan el ambiente, tanto en su extracción como en sus emisiones, por eso se ha planteado la posibilidad de usar del tipo orgánico, derivados de granos comestibles. El problema es que en un mundo donde la escasez de alimentos es un problema que no se ha podido erradicar, el dedicar granos alimenticios a otra cosa que no sea la alimentación se le podría llamar irresponsable. Ante este panorama, instituciones mundiales especializadas como la ONU y la FAO declararon que este año se podría presentar un grave problema de escasez de alimentos.

La reacción fue del todo lógica: en todo el mundo se desató una gran demanda por grano, compras extraordinarias de aprovisionamiento y pánico en algunas partes ya golpeadas por el desabasto. Los precios subieron (en especial del arroz) y se racionó la cantidad de grano que se podría vender en lugares como en Estados Unidos.

Sin embargo, el pánico persiste y hay países que lo necesitan desesperadamente, mientras que otros, como Japón, han construido, durante décadas, reservas tremendas de arroz.

En vista de la situación de crisis, Japón ha convenido enviar un paquete de ayuda de 20,000 toneladas de arroz a países africanos. Tal envío no es ni el uno por ciento de las reservas del país, y es sólo parte de un paquete de ayuda más amplio, por 100,000 millones de dólares, además de que exportará a Filipinas un extra de 200,000 para ayudar a bajar los precios.

Las reservas de arroz de Japón se originan del apoyo que el gobierno le otorga a la agricultura, protegiendo a toda costa a los productores, almacenando el arroz importado (que por obligaciones con tratados internacionales debe comprar), y manteniendo precios altos del arroz doméstico. Gracias a ello, Japón tiene asegurada una fuerte reserva alimenticia.

Escuelas japonesas obligan a los niños a jugar con Nintendo

Por IRR. Yoda

¡Qué injusticia! ¡Qué crueldad! ¡Aún no salgo de mi asombro! ¡Quiero volver a la escuela desde la primaria! Pero en Japón, porque ahí las dos actividades ván de la mano y sin ningún problema... parece salido de algún anime o videojuego, pero es real.

Todo esto en el maravilloso colegio Tokyo Joshi Gakuen, en el que no sólo te permiten jugar, sino que es imprescindible que lo hagas porque forma parte de un programa (piloto), para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. ¡Vaya que así aprendo hasta chino, ruso y binario!

Lo mejor de todo es que este método... ¡Funciona! Sí, maestros, escuchen bien, ¡Sí funciona! Los estudiantes han mejorado de manera increíble, además que también están muy motivados por aprender el idioma. Claro que después de la clase ya no puedes volver a prender el DS hasta el recreo o saliendo de la escuela.

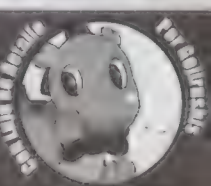
CURIOSIDADES EN JAPÓN

OTRO INDICIO DE LA BAJA DE NATALIDAD

En el distrito de Sagata, desde la era Edo, se realiza una ceremonia en abril, orientada a suplicar por el nacimiento de más niñas, en la que los padres bailan danzas tradicionales con sus bebitas cómodamente acomodadas en sus espaldas.

PÁG. 2

¿VERDAD QUE SOY EL MÁS BONITO?



Naruto en verdad se está creyendo el "Galán que todos esperaban", pues gracias al "pegue" que tiene ahora que ya creció, se ha dedicado a "enamorar" a todas las chavas de su anime.

PÁG. 16

NOTAS PÁG.3

CINE
LA NUEVA DE TAKASHI MIKE PÁG. 5

CULTURA
UNA VISITA POR CHINA PÁG. 14

CHIBIHORÓSCOPOS CHINOS
Por la Bruja Dimensional PÁG.32

OTRO INDICIO DE LA BAJA DE NATALIDAD

PÁG. 1

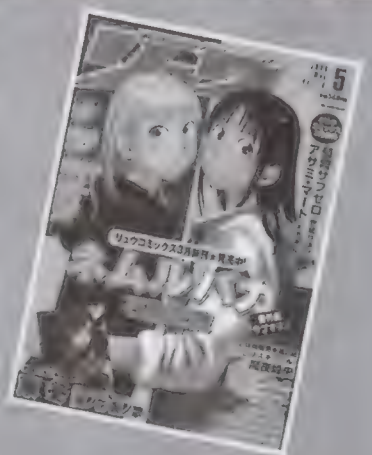
En el distrito de Sagata, desde la era Edo, se realiza una ceremonia en abril, orientada a suplicar por el nacimiento de más niñas, en la que los padres bailan danzas tradicionales con sus bebitas cómodamente acomodadas en sus espaldas. Con los años, el número de niñas participantes ha disminuido, pero ninguno como éste, en que sólo una bebé estuvo presente en el evento: Kaho Fukuda, de seis meses, quien gozó de la atención de todos los asistentes y las cámaras, hasta quedarse dormida después de una hora de ser llevada en las espaldas de sus padres y otros danzantes.

MASCOTAS PERDIDAS

Se encontró otra mascota exótica en el Japón, esta vez fue en Tokio, y se trata de un loro africano gris, quien fue rescatado del techo de una casa y llevado a la jefatura, donde un policía llamado Uemura se hizo cargo del caso. Tratando de hacerse amigo del plumífero, sin ningún éxito, al día siguiente fue llevado a un hospital veterinario para revisar su estado de salud; ahí el loro por fin se animó a hablar: "Yo soy el señor Yosuke Nakamura", dijo, junto con su dirección, calle y número. También cantó varias canciones. El agente Uemura se puso en contacto con los habitantes de la casa, quienes aliviados, se dieron cuenta de que sus esfuerzos de inculcarle esos datos al loro fueron exitosos. Así, Yosuke volvió con su familia.

SHOGAKUKAN, ¿EN CRISIS?

El mercado editorial en Japón ha estado sufriendo una terrible contracción, lejos quedaron las épocas en que *Shounen Jump* que publicaba *Dragon Ball Z*, tenía una circulación de 160,000,000 ejemplares. En la actualidad, fenómenos de popularidad como *Naruto* apenas llegan a 61,000,000 ejemplares, lo cual nos habla de una situación de mercado muy difícil.



Revistas como *Shounen Jump Monthly* han sido canceladas, y no son las únicas, la editorial Shogakukan ha anunciado la inhabilitación de dos de sus revistas: *Weekly Young Sunday*, cuya circulación ha disminuido de 900,000 en 1992 a 200,000 ejemplares, y *Judy*, dirigido a amas de casa y que existe desde 1982. Además, su revista de información general, *Rakuda*, será suspendida unos meses y renovada para salir nuevamente en noviembre, bajo el nombre de *Platinum Sarai*.

EN PELIGRO LAS INSTITUCIONES DE SALUD

En los últimos años, el nivel de la atención en los hospitales japoneses ha sufrido, y mucho. ¿La causa principal? Las malas pagas y los horarios tan difíciles disuaden a muchos estudiantes de tomar carreras relacionadas con la medicina, lo cual da como resultado que los hospitales no tengan suficiente personal; a esa problemática se añade una más: pacientes que van de malcriados a verdaderamente agresivos.

Se han dado casos de pacientes que, al recibir indicaciones del médico de que deber volver al día siguiente para chequeo, les propinan golpizas resultantes en fracturas. También se ponen muy agresivos con los médicos y llegan a cometer actos vandálicos contra ellos.

En esta situación, quienes tienen la peor parte son las enfermeras, los casos de abuso psicológico y físico son comunes, también lo son los de acoso sexual, una situación a la que las enfermeras están muy expuestas, considerando todos los servicios que tienen que proveer a los pacientes como bañarlos y vendarlos. La situación es tan severa que si la enfermera sólo recibe propuestas indecorosas, se puede dar por bien servida.

De todos estos incidentes, sólo el 5% llega a hacer una denuncia policíaca, los hospitales prefieren lidiar con esto de una manera privada, en ocasiones contratando seguridad privada, pero seamos honestos, no todos los hospitales le pueden pagar un salario decente a sus médicos y enfermeras, mucho menos seguridad.

La situación se convierte en un círculo vicioso, ya que ante semejantes tratos el personal de los hospitales encuentra muy difícil conseguir la suficiente dedicación para dar servicio, lo cual incrementa el nivel de agresividad de los pacientes... como se puede ver, la situación hospitalaria sigue siendo una bomba de tiempo

LA TARJETA PARA FUMADORES

Japón es el país de las máquinas expendedoras, muchas de las cuales venden diversos tipos de cigarrillos; sin embargo, al endurecerse las leyes contra el tabaquismo en los menores de edad, se encontraron con el problema que las máquinas expendedoras podrían ser usadas por los mismos, para lo cual se creó una tarjeta de identidad, llamada Taspo, la cual tiene un chip que las máquinas deben leer para poder vender los cigarrillos. La tarjeta es emitida por el instituto del tabaco, y requiere fotografías del interesado y algunos de sus datos personales.

La mayoría de las prefecturas han adoptado el sistema con gran éxito, aunque también se han encontrado casos como el de una señora que le prestó su tarjeta a su hijo para que éste se comprara cigarrillos. La señora explicó que intentó hacer que su hijo dejara el vicio, sin éxito, tras lo cual no le quedó más remedio que prestarle la tarjeta a su hijo, quien al estar fumando en un parque fue interrogado por la policía sobre cómo obtuvo los cigarrillos.

La mujer ahora enfrentará cargos serios por violar la ley de protección a menores de edad y, desde luego, le va a salir algo caro el chistecito. Este caso es un buen ejemplo de por qué se debe legislar para la protección de la ciudadanía, de cómo hacer efectivas las leyes de una manera práctica y efectiva y, sobre todo... de cómo reforzarlas cuando es necesario.

UN EXTRAÑO CASO DE ALLANAMIENTO

La falta de habitación en Japón es un problema, en especial en las zonas metropolitanas y aun más para las personas de la tercera edad sin familia. Uno de estos casos se volvió algo muy extraño cuando la policía arrestó a una señora de 58 años de edad, que se las había ingeniado para vivir un año en el armario del departamento de un hombre soltero.

La dama en cuestión explicó que no tiene un lugar dónde vivir, y que entró en el departamento hace un año, cuando el dueño lo dejó sin cerrar. Gradualmente logró meter un colchón al armario y habitarlo un año, hasta que el dueño se dio cuenta de que algo sucedía, ya que algunos alimentos desaparecían del refrigerador, por lo que colocó cámaras ocultas que enviaban la señal a su teléfono móvil. Al darse cuenta de su huesped, llamó a la policía. La policía aún investiga cómo entraba y salía sin ser detectada.

NO TAN FRESCA EL AGUA, POR FAVOR

En el poblado de Yuasa, en Wakayama, la gente de una unidad habitacional recientemente construida comenzó a quejarse de malestares estomacales e infecciones. Desde luego, numerosas causas se comenzaron a considerar; sin embargo, de las llaves de agua comenzaron a salir pececillos de la especie cobitidae, mismos que habitan en las aguas estancadas, ya que se alimentan de parásitos acuáticos.

Al investigarse de dónde venía el agua, resultó que las tuberías habían sido conectadas, por error, a un estanque de aguas destinadas a apagar incendios. Para colmo, las tuberías eran más pequeñas de lo normal, lo cual ocasionó numerosas quejas de los residentes, quienes no tenían suficiente presión y aguas de color y olor extraño.

Tanto el alcalde como los funcionarios responsables de obras se han disculpado con los afectados, además de prometer solucionar el problema rápidamente.

NEWTYPE USA DESAPARECE

Surgida en el 2002 y basada en la versión japonesa del mismo nombre, la revista *Newtype* se convirtió en el mejor vehículo para la empresa AD Vision, para difundir sus nuevos lanzamientos y lo más novedoso en cuanto al anime. La publicación tenía una gran calidad de impresión, podemos decir que hasta espectacular, e información relevante; el precio, aunque algo caro, valía la pena. Sin embargo, en enero de este año se anunció que el número de febrero sería el último. Las razones no son claras, se dice que la dificultad de mantener varias licencias de publicación fue una de las principales causas.

En marzo salió su reemplazo: la revista *PiQ*, la cual no sólo retoma el mundo del anime, sino también de videojuegos, cómics, películas y series de televisión; en pocas palabras, abarcando la cultura pop y buscando alcanzar una mayor audiencia. Sus ventajas: un menor precio, ya que no tiene obsequios especiales como DVD's. Sólo el tiempo dirá qué tan bien le va a esta nueva revista.

UNA GRAN PÉRDIDA CULTURAL

El viernes 25 de mayo de este año, un incendio redujo a cenizas el templo Kishibe, designado como un patrimonio cultural en 1993. El templo, de más de 500 años de edad, estaba decorado según las coloridas tendencias del periodo Momoyama. El sacerdote del templo salió herido del fuego que lo consumió junto a 300 m cuadrados de bosque; su esposa salió ilesa. Según investigaciones preliminares, no había nada en el templo que pudiese causar un incendio, por lo que no se descarta la posibilidad de un atentado intencional.

El final de temporada de muchas series de éxito en Estados Unidos este año dio mucho de que hablar, así que analizaremos algunas de ellas, como también las teorías de lo que podemos esperar en otoño cuando estas series reinicien. Advertencia: en los siguientes párrafos van a encontrar muchos, pero muchos spoilers sobre lo más reciente en televisión americana.

SUPERNATURAL

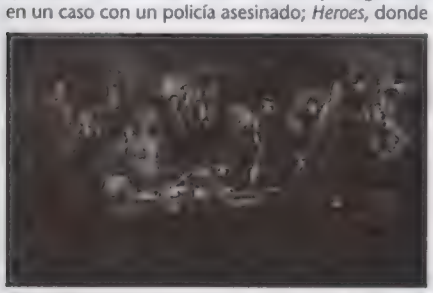
Siguiendo la tendencia marcada por las dos primeras, la tercera temporada de *Supernatural* termina nada menos que con uno de los hermanos Winchester en el infierno (pista: es el que todos esperábamos que terminara ahí). El problema vino siendo que por primera vez (a los televidentes pareció no

importarles ya que a segundos de que terminara el episodio) Internet explotó en mensajes declarando que la serie estaba decayendo y que se notaba un fuerte tinte sexista y racista en el episodio, que empezaba con dos jóvenes blancos torturando a un hombre de color, y luego continuaba con diversos insultos a las mujeres en general. A pesar de eso, el episodio tuvo nada menos que tres millones de televidentes, y ya se espera la cuarta temporada, en la que nos enteraremos exactamente de cómo es posible escapar del Infierno.

FINALES LLENOS DE MUERTE

El tema de los finales de temporada del 2007 pareció ser el de las muertes sospechosas, ya que no solo *Supernatural* terminó con un cadáver entre los protagonistas, sino también *CSI*, que acabó nada menos que con uno de los personajes recurrentes de las últimas ocho temporadas aparentemente muerto.

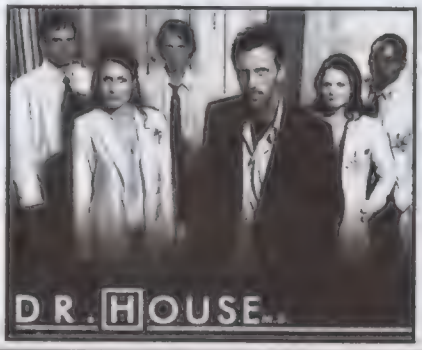
Criminal Minds finalizó con la posible muerte de uno de los protagonistas (y lo que es peor, sin decirnos quién fue sino hasta la próxima temporada, gracias a una muy inteligente edición); *Law and Order: SVU*, que acabó con la salida de dos de los protagónicos en un caso con un policía asesinado; *Heroes*, donde



el villano es enterrado vivo dos veces, y una vez más la mitad del reparto termina, o en un edificio en llamas o en el lado equivocado de un tiroteo; y *Lost*, donde un flashforward en el tiempo revela a uno de los protagonistas en un ataúd (para evitar que esto fuera revelado antes de tiempo, se grabaron tres finales, donde la persona en el ataúd es diferente en cada uno).

HOUSE

Posiblemente el final de temporada más sonado fue el de *House M.D.*, que fue filmado en dos partes. La primera, titulada *House's Head* o *La cabeza de House*, comenzaba con el protagonista víctima de un accidente y obsesionado con diagnosticar a alguien desconocido antes de que muera; mientras que la segunda, titulada *Wilson's Heart*, o *El Corazón de Wilson*, revela que la persona a diagnosticar es muy cercana al equipo de House, lo que ha causado un gran revuelo debido a rumores de que tal actor o actriz no seguirá en el reparto para la quinta temporada, que iniciará en septiembre.



HOUSE: Diagnóstico médico

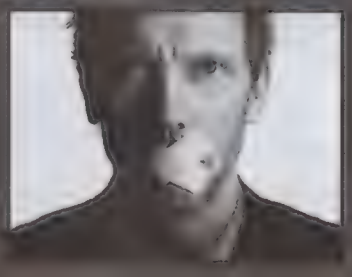
Por Ito Keita

House fue lanzada el 16 de noviembre del 2004, y hasta ahorita cuenta con cuatro temporadas de 86 episodios, y se planea una quinta. A lo largo de su transmisión ha recibido una gran cantidad de premios, como los Globos de Oro, Áfi Awards, Emmy, entre otros, como mejor programa de televisión, mejores actores, música, maquillaje, mejores actores invitados, drama, entre muchas otras cosas.

Su transmisión es internacional y ha pasado por muchos canales; actualmente en México se transmite por el canal 5. Además, déjenme contarles algunas curiosidades que por ahí me comentaron, y si eres fan de este medico querrás saber. Resulta que en España, Now Books publicó tres libros, hasta la fecha, sobre la filosofía de House bajo el nombre *House: guía para la vida*. Fue escrito por **Toni de la Torre** y lo más curioso es que la contraportada tiene un texto muy sarcástico, que reza: ¿Qué tiene Dr. House que gusta a todo el mundo?".

Parece haber sido escrito por él mismo, pues contiene exactamente la forma de ser, pensar, actuar, hablar del personaje, y como extra le añadieron un toque de humor. Dicho libro tiene buenas ventas y no dudamos que sigan sacando más volúmenes de este. Quien tampoco se quedó con las ganas de publicar un libro fue **Andre Holtz**, un médico y reportero norteamericano que creó *The Medical Science of House MD*.

Pero ahora se han de estar preguntando de qué trata esta serie. La temática es sobre un doctor sarcástico llamado Gregory House, que se dedica, a su manera fría y brutalmente honesta, a tratar pacientes que parecen no tener cura, con ayuda de su equipo médico. Entre caso y caso se va entretejiendo la vida personal de cada compañero suyo, así como la vida tanto sentimental como profesional del protagonista. *House* fue creada por **David Shore** y producida por **Bryan Singer**, director que nos deleitó con las dos primeras películas sobre los *X-Men* y el último filme del Hombre de acero, *Superman Returns*. Para el papel de House tenemos al polifacético actor **Hugo Laurie**, en cuyo currículum se encuentran *Los 101 dálmatas* y *Stuart Little*.



PREVIEWS TV

Por Ernesto Olicon

TERCERA TEMPORADA DE HEROES, CONFIRMADA

Personajes nuevos, una atmósfera más oscura y giros en el argumento que sacarán la parte malvada de algunos protagonistas, es lo que se ha prometido a los fans en la nueva temporada, que recibirá el nombre de *Heroes: Villains*. Ésta tratará de recomponer el camino, después de una baja de audiencia en sus más recientes emisiones. La producción ha puesto el 15 de septiembre como fecha de estreno para los Estados Unidos... ¡Algunos esperamos con ansias!

MUCHACHADA NUI, ORGULLOSAMENTE FREAK

Esta serie española ha logrado un gran éxito (gracias a su difusión por Internet), debido a su humor ácido sazonado con referencias freaks. Personajes como Enjuto Mojamuto (un adicto a Internet con una filosofía de vida particular), o las parodias de celebridades, han causado sensación en la Madre Patria. Resultará difícil verlos por tele en México, a menos que el canal 11 ó 22, o alguno de cable, se apunten. Mientras, se puede disfrutar de ellos en la red, donde todos sus sketches están disponibles en la página **http://muchachadanui.rtve.es/**

¿TE ACUERDAS DE...? BRAVE STARR

Por Hellscream

En una era distante y muy lejos de aquí, el planeta Nuevo Texas se encontraba en problemas. Los habitantes estaban oprimidos por seres malvados que les robaban el kerium, el mineral más valioso del universo. Hasta que un día, un hombre dotado con vista de halcón, fuerza de oso, agilidad de puma y oído de lobo, llegó para acabar con la terrible opresión. Este campeón de la justicia se llama Bravestarr.

Bravestarr es una serie animada que nació en 1987 y terminó de transmitirse dos años después, a cargo de Funimation, la misma empresa que le dio vida a *He-man y los amos del universo*. La historia inicia con un hombre sabio y fuerte, un shaman (chaman en México), que es obligado a escapar del planeta donde moraba debido a la opresión ejercida por un terrible bucéfalo espiritual de nombre Estampida, que deseba ante todo exterminar a los shamanes, ya que eran los únicos que podían hacerle frente en sus planes de conquista.

Con él se lleva a un jovencito que heredaría las fuerzas espirituales de los más grandes y poderosos animales del oeste, así que para poder cazar y destrozar al shaman, Estampida recluta a un hombre, traidor, mercenario y tramposo, el cual es corrompido por los poderes mágicos del espíritu, dándole la identidad de Tex-Hex, un vaquero con poderes oscuros y magia negra, quien comienza a sembrar el terror reclutando huestes de maldad entre los peores de Nueva Texas. De esta forma, arrasa con todos los pueblos y explota a los mineros para que extraigan mineral de combustión muy costoso y poderoso. Así, de las oficinas de los oficiales galácticos es enviado un nativo piel roja con traje de vaquero de nombre Bravestarr, a quien el shaman despierta sus poderes ocultos, otorgados años atrás: la fuerza del oso, la vista del halcón, la agilidad del puma y el oído del lobo. Junto con su caballo parlante biomecánico 30-30 y su escopeta, Sarah Juana, detendrán a las huestes de Tex-Hex.

Esto es a muy grandes rasgos de lo que se trata *Bravestarr*, una serie que muchos recordaremos y otros anhelaremos ver de nuevo, ya que es muy divertida y entretenida

Hellscream offline

EL EXTRAÑO MUNDO DE JACK: LA PESADILLA MAESTRA DE TIM BURTON

Por Alejandra Rivera Rios

Nightmare Before Christmas es un entrañable y ya clásico cuento para adultos, pero igualmente disfrutado por niños macabros, producto de la genial y retorcida mente de **Burton**. Esta oscura y conmovedora historia gira en torno a Jack, esqueleto rey de Halloween Town, quien a pesar de siempre celebrar el Día de Brujas de forma espléndida y espeluznante, está aburrido y desanimado, por lo que se fascina al conocer el muy diferente mundo de Navidad.

Así que decide secuestrar a Santa Claus y encargarse de las fiestas navideñas, ayudado por las bienintencionadas pero terroríficas y extrañas criaturas del reino de las calabazas. Mas esto ocurre ante el asombro y temor de Sally, una tierna muñeca de trapo que intentará detenerlo en su locura para salvar a Jack de sí mismo, y del malvado Oggie Boogy, quien trata de deshacerse de todos para instaurarse en el poder.

El tema de la película es original y hace propuestas atractivas; es una mezcla única de extraña y oscura belleza, dolor y horror con un innegable sello dark. El estilo es extrañamente agridulce, terrorífico con un toque de sentimentalismo y un perfecto acabado macabro en todos los escenarios, protagonistas y detalles. Todo este conjunto logra crear un muy especial ambiente de fantasía.

Sus personajes son melancólicos, inadaptados sociales, sensibles, perdidos en sí mismos, anhelando una sola meta a la que dedican su vida. Precisamente por ello esta cinta animada en stop motion, que contrasta momentos melancólicos con alegría y euforia, hace el deleite de todos aquellos que siempre soñaron con convertir la Navidad en una fiesta oscura.

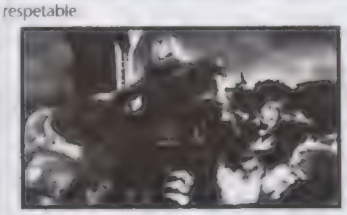
Por Alecs Vargas

WITCHBLADE AL CINE

MARVEL Y DC no son las únicas editoriales en llevar a la gran pantalla a sus personajes. Ahora es turno de TOP COW, que lanzará al séptimo arte a la sexy detective Sara Pezzini y su misteriosa arma, en la adaptación fílmica de *Witchblade*. Aún no se sabe quién va a protagonizarla o dirigir la cinta, pero la campaña publicitaria ha iniciado en la página **www.witchblade2009.com**, en la que se muestra el primer póster, el cual sólo nos indica que se va a estrenar el siguiente año. Para todos los fans de este cómic, esperemos que no decepcione, y para los no seguidores, nos conformaremos con una entretenida cinta.

CONFIRMADO DIRECTOR DE GEARS OF WAR

Se ha dado a conocer oficialmente al director para la adaptación fílmica del videojuego *Gears of War*, y el elegido es **Len Wiseman**, quien realizó *Underworld*. La cinta está en etapa de preproducción, y se tiene contemplado estrenarla en las salas de cine en el verano del 2010. El proyecto está a cargo de New Line Cinema. Esperemos esta vez una respetable versión al cine de un videojuego, porque pocas cintas basadas en juegos llegan a tener un nivel respetable.



TRANSFORMERS 2

Está más que confirmado la secuela de *Transformers 2*, y hasta ya cuenta con título oficial: *Transformers: Revenge of the Fallen* (*La venganza de los caídos*), que sin duda es muy atractivo para esta segunda entrega, la cual será dirigida nuevamente por **Michael Bay**. La historia nos presentará a los Decepticons buscando venganza por su anterior derrota, pero esta vez perseguirán la victoria aliándose con los Dinobots. Actualmente la cinta se encuentra en su etapa de preproducción, y se han logrado tomar algunas fotos de los sets de grabación. Por lo que se llega a ver, podemos anticipar que será una película llena de efectos especiales y explosiones interminables.

ÁNGELES Y DEMONIOS TIENE PROBLEMAS

El Vaticano ha negado completamente los permisos para grabar en varios de sus sitios históricos, a la producción de la precuela de *El código Da Vinci*, por los complots y teorías de conspiración que en la nueva cinta *Ángeles y Demonios* se plantea. La iglesia ha estado completamente en desacuerdo con **Dan Brown** desde la publicación de sus novelas, y por ende con sus adaptaciones fílmicas. Esto retrasará aún más la fecha de estreno de la cinta, que se vio afectada durante la huelga de escritores del año pasado.

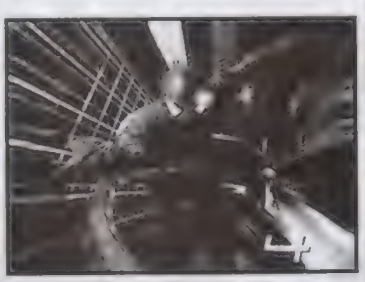
ROBOCOP 2010

Cuando vamos al cine y vemos en la marquesina el título de algún remake, pensamos: "No puede ser" y luego concluimos con un, ¿y ahora qué sigue...". Pero en esta época tan falta de nuevas ideas, ya todo es posible, como la nueva película de *Robocop*. Así es, seguramente muchos de ustedes recuerdan el filme, estrenado en 1987 y dirigido por Verhoeven, que si tuvieron la fortuna de verla de niños, probablemente tengan un buen recuerdo de ella, y hasta tal vez tengan algún deseo frustrado de volverla a ver en la pantalla grande. Pues ese deseo será realidad en un par de años, aunque todavía no tiene actores confirmados, y mucho menos un director asignado. Ya salió el póster oficial, que confirma el remake para el 2010.

SPIDY RELOADED

El escritor y productor **James Vande** ha sido nombrado oficialmente como el guionista para trabajar y escribir, simultáneamente, la cuarta y quinta película de *Spiderman*. Aún no se ha confirmado si **Sam Raimi** será de nuevo el director de las secuelas de nuestro amigable vecino, pero al parecer, aunque éste tiene deseos de seguir proyectando al hombre arácnido en las pantallas, en recientes entrevistas ha comentado que aceptaría ser el director siempre y cuando contara con el reparto y equipo de trabajo original de las tres primeras cinta.

Lamentablemente para él, **Toby Maguire** no tiene ninguna intención de volver a interpretar a Peter Parker, ya que tiene otros proyectos diferentes, como es la adaptación de *Robotech*. Sin embargo, después del fracaso de la tercera entrega de *Spiderman*, no creo que se extrañe mucho al actor ni al director. La cuarta entrega estará llegando a las salas del cine en el verano del 2011.



Por Jesús Chavarría

LA NUEVA DE TAKASHI MIIKE

Una película de ciencia ficción es el nuevo proyecto de **Takashi Miike**, director recordado por ser el responsable de joyas del cine gore como *Ichi the Killer* y *Audition*, además de *The Great Yokei War*, reciente superproducción asiática de fantasía. Titulada como *God's Puzzle*, se trata de la adaptación de la novela homónima de **Shinji Kimono**. La historia gira alrededor de dos hermanos gemelos que intentan crear su propio universo. En el reparto está **Hayato Ichihara** (que interpreta a los dos hermanos) y **Mitsuki Tanimura**. Esta aventura fílmica futurista se estrenó en Asia el pasado mes de junio, y aún no tiene fecha para el resto del mundo. Por cierto, Miike también tiene pendiente el estreno de la serie de televisión *Cellphone Detectives*, que codirigió junto a **Mamoru Oshii** y **Shusuke Kaneko**.

STORM RAIDERS II, SECUELA DE LA VERSIÓN FÍLMICA

En 1998 se estrenó la primera cinta que adaptaba el manga de **Ma Wing Shing**, que contaba cómo el maquiavélico Lord Conquer, interpretado por el legendario **Sonny Chiba**, llevaba a cabo una conspiración para que los jóvenes Nube y Viento formaran parte de su clan, y así poder conquistar el mundo. Dirigida por **Andrew Lau**, el mismo responsable de la cinta que diera origen a *Los infiltrados* de **Martin Scorsese**, *Infernal Affairs*; *Storm Raiders* fue un éxito sin precedentes del cine del continente asiático.

Ahora, después de 10 años, se prepara la secuela. El director no es otro que **Danny Pang**, quien cuenta en su filmografía con la cinta *The Eye*. El presupuesto es de 12 millones de dólares y será la primera película hongkongesa realizada por completo en pantalla azul. En el reparto reaparecen **Aaron Kwok** y **Ekin Cheng**, protagonistas de la cinta original, además de que se integran **Simon Yam**, **Charlene Choi**, **Nicholas Tse** y **Tiffany T**. La distribución en Asia correrá por cuenta de Golden Harvest y Chengtian, mientras que para el resto del mundo será Universe Entertainment. El encargado de realizar el arte conceptual y los diseños es **Yee Chung-Man**.

OTRO MANGA LLEGA AL CINE

Con locaciones en Otaru y Sapporo, *Koikyokusei* es la cinta que lleva a la pantalla grande el manga original de **Omi Mitsuya**. Se trata de un melodrama romántico protagonizado por **Erika Toda** y dirigido por la fotógrafa **Amiy Mori**, que hace su debut en la realización. La historia gira alrededor de una joven que mientras tiene que cuidar de su pequeño hermano autista, comienza a vivir un tórrido romance con un antiguo amigo de la infancia que, para su desgracia, sufre de una terrible enfermedad.

SEGUNDA PARTE DE LA PELÍCULA GEGEGE NO KITARO

Es para la segunda mitad de este año que se estrenará en Japón la segunda parte de *Gegege no Kitaro*, cinta que llevará a la pantalla grande las relaciones entre humanos y demonios planteadas por el manga de **Katsuhide Motoki**. En el reparto se cuenta a: **Shoko Nakagawa**, **Eiji Wentz**, **Ken Ogata**, **Rena Tanaka**, **Shinobu Terajima**, **Masato Hagiwara**, y el coreano **So Ji Sub**.

RECOMENDACIONES

Por Alecs Vargas

THE DARK TOWER

El escritor **Stephen King** creó una serie de siete libros, que nos cuenta la búsqueda del protagonista, Roland Deschain de la Torre Oscura, que es tanto un edificio físico y una metáfora. Poco a poco en esta historia descubrirá la verdadera forma de la torre y confrontará con sus temores propios. Como dato, King se inspiró para escribir este libro en el poema épico *Childe Roland to the Dark Tower Came.*

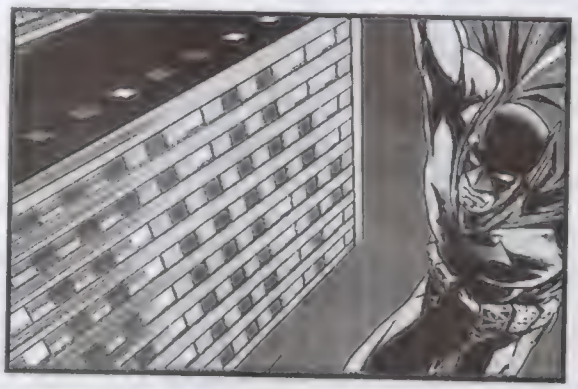
MARVEL COMICS decidió hacer su adaptación de esta historia, o mejor dicho, una especie de precuela, la cual lleva por título *Dark Tower: The Gunslinger Born.* Empezó a publicarse en febrero del 2007, por lo que no es tan difícil conseguir los números que conforman esta serie, y que actualmente se sigue publicando. Esta obra cuenta con guiones de **Peter David**, y los trazos corren a cargo de las fantásticas manos de **Jae Lee** y **Richard Isanove**, siempre revisados por King. Si coleccionas cómics, ésta es una obra que no te puedes perder, pues cuenta con una gran historia y con un arte excelente, tanto en las portadas como en las páginas internas, que nos presenta una atmósfera constantemente en un tono sepia, y con una ambiente oscuro y misterioso, tal y como son las obras de King.

La historia se centra en Roland, quien es el último miembro de la orden de la caballería conocida simplemente como Pistoleros. Todo el entorno ocurre en un mundo alterno al nuestro, pero mantiene muchas semejanzas con la forma de vivir, tanto social como política, del viejo oeste norteamericano, pero con una influencia mágica. El universo que conoce nuestro protagonista está al parecer en un declive imparable, provocando cambios y alteraciones de la realidad como lo es el sol, que en ocasiones sale de diferentes puntos cardinales. Existe una leyenda en este mundo, la Torre Oscura, que es un edificio que al parecer es el nexo entre el universo de Roland y los demás, por lo que el protagonista comienza con la búsqueda de este edificio para evitar que su mundo siga sin alteraciones y como él lo conoce. Sé que a primera instancia la historia suena demasiado irreal, pero en verdad no se van a arrepentir al adentrarse en *La torre oscura.*

BAT-MANGA

El pasado mes de abril, DC COMICS lanzó a la venta *Batman: Death Mask* en una edición limitada. Esta obra fue realizada por el maestro **Yoshinori Natsume**, quien nos narra una aventura más del Hombre Murciélago, quien en esta ocasión está tras la pista de una asesino serial. Todo esto ocurre en una época en la que el joven murciélago comienza sus aventuras, y Bruce Wayne todavía se encontraba en su entrenamiento personal.

Tal vez la historia suene simplemente como una aventura más de Batman, pero tiene la particularidad de estar en un formato y un estilo 100% manga, por lo tanto, le da una perspectiva muy interesante a nuestro Caballero Oscuro. La saga consta de cuatro tomos. Si tienes la fortuna de encontrarte con ellos, no dudes en comprarlos, ya que es una edición limitada, y si eres fan del encapuchado esta saga no puede faltar en tu colección.



MARVEL OMNIBUS MÉXICO

De nuevo MARVEL MÉXICO nos sorprende gratamente, pues el pasado junio se publicó el primer *OMNIBUS* en nuestro país. ¿Y qué es *OMNIBUS*? Pues es nada más y nada menos que una recopilación de cómics en un solo tomo, que va desde las 500 páginas en adelante, y lo mejor, a un precio muy accesible (estos tomos recopilatorios en versiones americanas están sobre los 500 pesos). Éste es el primer tomo de cinco volúmenes, los cuales nos presentarán la saga The *House of the M* y algunos de los cómics de diferentes títulos que la complementan.

En este primer volúmen, MARVEL nos pone en las manos los siguientes títulos: *Excalibur # 13 y 14/ The Pulse #10/ Spider-Man House of M # 1 a 5/ Iron Man House of M # 1 a 3/ Fantastic Four House of M # 1 a 3/ The Incredible Hulk # 83 a 86/ Black Panther # 7/ Cable & Deadpool # 17* y *Capitán América # 10.*

Encontraremos varias historias de nuestros personajes favoritos, en un mundo donde su realidad ha sido completamente modificada por la Bruja Escarlata, quien la ha alterado de tal forma que todos nuestros queridos superhéroes se encuentran en su particular mundo feliz. Pero no les contaré más, es mejor que lo descubran por ustedes mismos.

Si aún no tienes este primer volumen puedes buscarlo en la tienda oficial de MARVEL, donde además podrás conseguir números atrasados de tus cómics favoritos. Esperemos que en los siguientes volúmenes, MARVEL MÉXICO nos sigan sorprendiendo y manteniendo sus precios accesibles, aunado a su excelente calidad.

EMPRESAS STARK

Somos una compañía a nivel mundial que se dedica al desarrollo, fabricación, distribución y venta de armamento de la más alta calidad, con más de 80 años de experiencia en el negocio más productivo del planeta... la guerra.

Dirigida actualmente por Tony Stark, y principal proveedora de **S.H.I.E.L.D.**, posee presencia internacional y es conocida como Stark Enterprises. Esta multinacional también vende componentes mecánicos y eléctricos para aviones, barcos, súper computadoras, trajes a la medida para tu cumpleaños (con armas de agua y sólo para menores de 15 años).

Envío de armamento, sólo si cuentas con licencia, registro ante **S.H.I.E.L.D.** y sin antecedentes penales, cualquier uso ilegal del armamento será castigado por los Vengadores.

Pedidos al

1257612456312 5STARK

con tu CURP a la mano.

STARK INDUSTRIES

DC COMICS

Por Menhi

En 1933 aparecen los comic books en EE.UU., cuya premisa argumental se enfoca en la figura del superhéroe. Las historias se basan en deductivos detectives, increíbles científicos y bizarros seres de otros planetas, con habilidades superiores a las humanas. En 1937 se crea la editorial DC Comics: Las letras de su nombre hacen referencia a la abreviatura *Detective Comics*, que al principio de su trayectoria fue uno de sus títulos emblemáticos. Entre sus personajes más representativos se encuentran Superman, Batman, Wonder Woman y Captain America, cuya finalidad narrativa es idolatrar el nacionalismo norteamericano, pues los colores de la bandera se presentan en sus respectivos trajes, el azul y rojo, rodeados de estrella, que se convierten en un icono del heroísmo y la justicia.

El concepto de superhéroe nació durante la Segunda Guerra Mundial, para enaltecer el patriotismo bélico de quien sería considerado el salvador de aquella Europa aterrorizada por los nazis. De igual forma, el *comic book* presentaba a míticos héroes modernos enfrentando enloquecidos enemigos, anhelantes por obtener el control del mundo o bien la destrucción del universo.

Las características más comunes de los superhéroes son las siguientes: no son humanos; es decir, proceden de otro planeta. Son dioses mitológicos, pertenecen a razas ficticias. En ocasiones son robots, seres acuáticos, fantasmas, demonios o mutantes; a veces son resultado de experimentos científicos, la mayoría accidentes. Conoce del todo la tecnología o poseen nociones de misticismo. Por lo regular tienen algún trauma infantil.

Además de súper poderes, son capaces de volar, cargar cosas muy pesadas e incluso visión de rayos X. Pelean como si hubieran entrenado en artes marciales, se destaca su increíble inteligencia y poseen una estructura muscular robusta, con pectorales grandes y brazos de acero. La mayoría esconde su verdadera identidad, y pese a su lucha por la justicia, poseen una terrible y numerosa galería de villanos a quienes enfrentarán con tal de proteger a la humanidad.

A partir del 2000, las ventas de DC Comics comenzaron a descender de manera alarmante. Por ende, la editorial tuvo que dar un giro a sus publicaciones. En el 2003 compró los derechos de la serie de fantasía *Elfen Queso*, y en el 2004 incorporó el sello CMX, enfocado en la publicación de manga japonés, lo cual enganchó nuevos seguidores y generó simpatía entre sus fans más longevos.

También retomó a sus héroes clásicos en renovadas propuestas argumentales, con el fin de modernizar su estructura narrativa y por ende hacerlos accesibles para los nuevos lectores. Entre el 2005 y el 2006, DC recluta a sus personajes más representativos para dar comienzo a una nueva aventura: *Crisis Infinita*, cuya conclusión se espera para este año. El recurso de retomar a roles clásicos despertó el interés de sus seguidores y colocó nuevamente a DC en la cúspide.

MARVEL COMICS

Por Goare Salcido V.

Localizada en la ciudad de New York, Marvel Comic fue fundada en el Nº 387 de Park Avenue South. Desde la década de los sesenta es conocida popularmente como la "Casa de las ideas", dada la gran cantidad de personajes creados durante su trayectoria. Sus superhéroes más emblemáticos son: Spiderman, Hulk, The Fantastic Four y X-Men. Las versiones cinematográficas de cada historia generó tanto asombro como decepción en los seguidores más férreos. Por un lado, cada versión fílmica retomaba la historia original desde un enfoque poco creíble o relacionado con la premisa de Marvel. Ejemplo de ello es la segunda versión de Hulk, la cual pretende redimir los errores de la producción anterior. En tanto, otras versiones han sido aplaudidas por los fanáticos con gran entusiasmo, convirtiéndolas incluso en clásicos del cine, como *Spiderman* o *Blade*.

A principios de agosto de 1996, la editorial Marvel, con apoyo de la Empresa Intermex, se instala en México. La amplia difusión entre los lectores logra desplazar a Mundio Vid, que hasta entonces publicaba algunas propuestas de DC Comics. Las ediciones de *Wolverine* o *Venom* detonaron un inesperado repunte en cuanto a las ventas. La presentación de cada ejemplar en papel lencerado y las ediciones semanales reclutaron un número cada vez mayor de seguidores mexicanos.

A finales de los noventa la incursión de Marvel en las convenciones le brindó mucha más popularidad, pues los nuevos fans eran niños e incluso jóvenes que ignoraban por completo el otro lado de los superhéroes, es decir, su versión en papel. En el 2007, Marvel inició una recopilación llamada *Monster Edition*. Las aventuras despegan con *Marvel Zombies*, *Civil War* y *X-Men Endangered Species*, que han logrado enganchar positivamente a los lectores.

ARCHIVOS S.H.I.E.L.D
SUPERMAN

Por Lobo

Identidad secreta: Clark Kent, reportero del Diario el Planeta.
Creadores: Jerry Siegel (escritor) y Joe Shuster (dibujante)
Primera aparición: Action Comics # 1 (Junio de 1938)

EDAD DE ORO

Este 2008 se cumplen 70 años del debut de Superman, personaje que marcaría el inicio de la Edad de Oro en el cómic, además de convertirse en un icono de la cultura popular en todo el mundo.

Creado por **Jerry Siegel** y **Joe Shuster** en 1933, Superman originalmente era un villano con poderes mentales en la historia corta *The Reign of Superman*. Después de varios cambios, la versión definitiva del heroe aparece en 1938 en el número uno de *Action Comics*, obteniendo un éxito inmediato. Mutual Network transmite en 1940 el primer episodio de radio de Superman, en donde se crea la kriptonita (la mayor debilidad del Hombre de Acero), además que surgen los personajes Perry White y Jimmy Olsen.

En 1942 se creaba la primera serie animada de Superman, de 17 episodios y en la que el héroe vuela por primera vez, ya que, hasta ese entonces, sólo se desplazaba a grandes saltos. En 1945 aparecen las aventuras de Superboy en *Adventure Comics*.

Aunque Siegel y Shuster fueron despedidos en 1947, el superheroe tuvo su mejor epoca en este periodo, ya que bajo la supervisión del editor **Mort Weisinger**, se completaría el "universo" de Superman. Así es como surgen los distintos tipos de kriptonita, se crea la Zona Fantasma y la Fortaleza de la Soledad, el hogar secreto de Superman en el Ártico. Incluso hubo varias mini-películas del súper hombre en 1948, y una serie de TV de 104 episodios de 1950 a 1958.

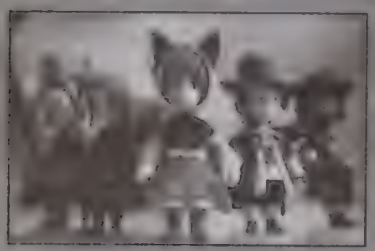
En esta época conocemos a Lex Luthor –su eterno Nemesis–, Kripto, el súper perro y a Supergirl. Además, se ahonda en el romance de Superman con Lois Lane, único personaje que ha estado con el superhéroe desde su primera aventura. Con el retiro de Weisinger se decide revitalizar al personaje en 1970, dando fin a su Edad de Oro e iniciando la Edad de Plata de Superman, la cual reseñaremos en la siguiente entrega.

CURIOSIDADES

Por JRR Yoda

MINI FINAL FANTASY III

Si te quedaste enamorado de los personajes de *FFIII*, tenemos una excelente noticia: Square Enix ha empezado a vender un nuevo set de figuras mini de esta increíble saga, basados en su versión de Nintendo DS. Lo mejor de todo es que por la calidad que tienen el precio es justo. El paquete viene con las cinco figuras de los personajes principales, muy bien detalladas y en formato chibi o pequeño. Los puedes comprar en la tienda oficial de Square Enix y sa de paso hacerte con otras figuras de la saga.



METROID PRIME ZERO SUIT SAMUS

La nueva imagen de Samus causó tanto furor en el *Super Smash Bros. Brawl*, que todos queríamos una pequeña escultura de ella en nuestros escritorios. Afortunadamente ya podemos tener una, y a un costo de tan solo 99 dólares, con impresionantes detalles.

El grano en el arroz es el siguiente: será una colección, las primeras cuatro figuras serán de su traje Zero Suit, en las siguientes vendrá como en la saga *Metroid Prime* y para terminar, con una de *Metroid Prime 2 Echoes*. La mala noticia es que la del traje de Zero Suit será limitada únicamente 2,500 piezas a nivel mundial.

SQUALL LIONHEART

Por Setsuna Yagami

Edad: 17 años
Estatura: 1,77 m
Procedencia: Balamb
Fecha de nacimiento: 23 de agosto
Profesión: SeeD
Arma: Sable pistola
Apariciones: *FFVIII*, *Kingdom Hearts* 1 y 2, y *KH: Chain of Memories*.

HISTORIA

Durante un tiempo en su infancia vivió en el orfanato de Edea –situado en un lugar que fue devastado años atrás (continente de Centra)– junto con su hermana mayor, Eleone, debido a que sus padres los abandonaron por causa de la "Guerra de la Bruja".

Su hermana se encargaba de cuidar al pequeño e introvertido Squall, pero un día ella desapareció dejándolo solo y más traumado que nunca. Por ello, provocó que el pobre se encerrara cada vez más en su mundo y se volviera una persona taciturna, fría y prácticamente indiferente a la vida y sentimientos de los que le rodeaban, con la excusa de que así no volvería a ser lastimado. Por esa razón es que nunca fue adoptado y por ende, fue trasladado a Garden Balamb, junto con Seifer y demás compañeros, para ser entrenado como un SeeD. Ahí conoció a Quistis Trepe, quien servía de vez en cuando como mediador entre él y Seifer cada vez que se peleaban, cosa que a él no le importaba en lo absoluto y la ignoraba por completo, a pesar de ser su entrenadora.

Squall siempre fue una persona solitaria, pero, cual ironía, invariablemente se vio rodeado de gente que sentía simpatía por él y se preocupaba de su seguridad, aunque claro, la excepción a esto es Seifer quien, como su mayor rival, lo molesta cada que puede. Su segunda molestia en su vida es Rinoa Heartilly, una muchacha muy fastidiosa que se la pasa criticándolo y de la que, irónicamente, se enamora después.

Debido a esto y por la convivencia que tiene con los demás estudiantes de Garden Balamb, durante su supuesto examen para ser Seeds, la personalidad introvertida de Squall va cambiando poco a poco y llega a convertirse en un digno comandante al que todos aprecian.

Curiosidad: El diseño del personaje está basado en la imagen del cantante japonés **Gackt**.

TRUCOS, ATAJOS Y RECOMPENSAS

Por Hellscream

Bienvenidos de nueva cuanta a esta sección, en la que ahora, además de darles unos pocos trucos de los juegos que nos apasionan, también les pasaremos unos tips acerca de novedades en torno al universo de los juegos de video, así como los pros y los contras de comprar tal o cual juego, dispositivo o periférico. Así que sin más palabrería insulsa, comencemos con esta emisión:

Press Start Button.

WII FIT (WII/2008)

Sin lugar a dudas, una de las consolas de nueva generación que está causando furor y ha sabido incorporar instrumentos de innovación total y absoluta, es Nintendo con su Wii, que desde el comienzo dio giros asombrosos, con la posibilidad de controlarlo todo gracias a un sensor de movimiento.

Entre los diferentes aditamientos extra que han lanzado al mercado, tenemos: el Zapper (pistola para juegos en primera persona y de disparos); el Wheel (volante para los juegos de carreras); y la guitarra del *Guitar Hero* (exclusiva para la franquicia). Ahora llega hasta nuestros pies el Wii Fit, un periférico distinto, enfocado para ser un asistente de ejercicio, que nos permitirá bajar esos kilitos de más, y no sólo eso, divertirse en el camino.

¿Qué hace especial al Fit? Muy simple, este control es una plataforma en donde se registran el peso, la altura y la masa corporal de los jugadores, gracias a miles de sensores que te registran desde el momento en que colocas el pie en la plataforma. Todos estos registros los convierte en información y los transmite a la pantalla, con lo cual puedes ver a tu Mii cómo adelgaza, crece y engorda dependiendo de tu masa corporal y tu grasa acumulada, con lo cual puedes ver tu cruda realidad y darte un respiro para volver a ese Mii la cosa más atlética, después de Hulk.

El asistente te ayuda a tener mejor condición física, además de divertirte mientras lo hace; sin embargo, surge el problema más grande de este sistema, y es que siendo un asistente te apoya, pero no te hace llegar a tu meta de bajar 4 ó 5 kilos de peso por sí solo, sino que debes apoyarlo con la alimentación y otro tipo de ejercicios, que por supuesto, no te recomienda el sistema. Es un buen sistema, pero no milagroso, así que no servirá de nada si sigues comiendo esa cantidad tan grande de hamburguesas.

De ahí en fuera, la plataforma es divertida, los minijuegos son muy buenos y entretenidos para hacer ejercicio, entre los que destacan los de yoga, que sirven para tonificar músculos y para fortalecerlos. Como Nintendo lo dijo, la idea es divertirse, y con este sistema lo están logrando de una forma excepcional, además ya se ven imágenes del afamado juego de Ubisoft de los conejos sicóticos, que utilizan la tabla de balance para hacer de su franquicia algo mucho más divertido e interactivo, como el hecho de sentarse sobre la tabla y utilizarla como si fuera un deslizador en la nieve.

Como veredicto, la plataforma de Nintendo aporta innovación y, sobre todo, está preocupándose por uno de los problemas a nivel mundial más grandes de los últimos tiempos: el exceso de peso, por lo cual lo calificamos de la escala del uno al cinco con un 4.3, por la indiscutible falta de gráficas impresionantes, pero con un grado de adicción y diversión simplemente excelente.

Al parecer el tip del Fit nos absorbió bastante, pero eso no quita que este tip los ayude para ver si quieren y les conviene conseguir el nuevo dispositivo de Nintendo. También les decimos que de vez en cuando estaremos haciendo estos análisis para apoyar el hobby y el arte de los videojuegos. Por el momento es todo, esperen la siguiente emisión, recargada de trucos, tips y sus respectivas recompensas.

Hellscream offline
Continue...

UNA VISIÓN DEL FUTURO

Por Hellscream

[illegible]

1. Play Station 3
SOUL CALIBUR IV

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

2. Nintendo Wii
BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME

[illegible]

[illegible]

3. X-Box 360
TOO HUMAN

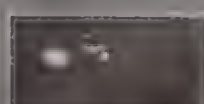
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



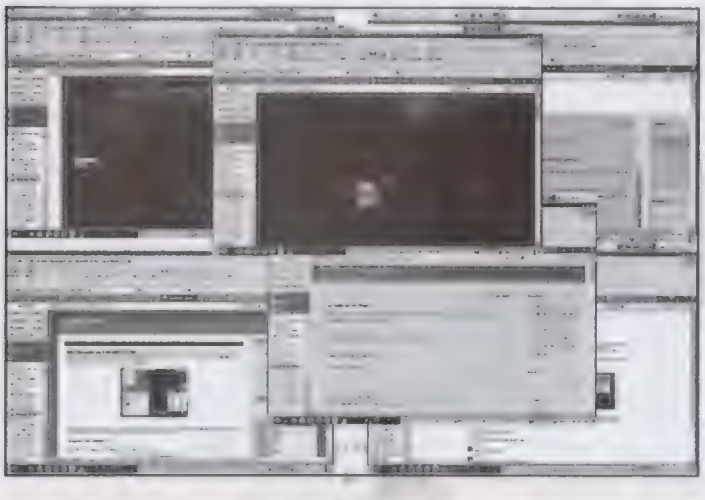
CÓMO COMENZAR UN BLOG EN INTERNET

Por Adalisa Zárate

1.- Un blog no es un diario privado. Una vez que escribes algo en Internet se queda ahí para siempre, te guste o no. Si bien hay servicios que permiten que tengas un grado particular de privacidad, e incluso sólo tú puedas leer lo que escribiste, si deseas escribir un diario privado no lo hagas por este medio. El simple hecho de publicar significa que tienes en mente que alguien más lo lea, ya sean amigos cercanos o completos extraños, y si no deseas que personas desconocidas lean lo que escribiste, fíjate bien en las maneras de privacidad de tu servicio de blog elegido.

2.- No a todo el mundo le interesa lo que escribiste, y si bien suena a una contradicción, es la verdad. No te desilusiones si no tienes comentarios en tus posts. Habiendo tantas personas en Internet, y tantas cosas que leer, es comprensible que uno se tarde en tener una base de lectores.

3.- Nada es personal en contra tuya. Si empiezas a tener una discusión con alguien en Internet, aléjate del teclado un momento y tranquilízate. Si bien hay cosas que pueden lastimarte, y suenan a un ataque personal, la mayoría de las personas toman Internet como algo anónimo, y no consideran que la persona detrás de tu nick tenga sentimientos. Recuerda que al final son sólo palabras y no debes dejar que te lastimen.



SOLICITO MAESTRO DE COCINA ¡¡URGENTE!!

Ando buscando un maestro(a) de cocina, urgente para mi adorada Serena, porque ya van dos docenas de veces que envenena a Rini, a mí y hasta la pobre de Luna. Estoy desesperado, quiero comer comida, pues ya sea normal o mágica, mi pobre Serena no da una con la cocina. Por favor, le urge un maestro, no importa la distancia que tenga que recorrer, hágalo por salvarnos de morir envenenados y ayúdela a ella a que no nos mate lentamente.

PD: Ranma, haz algo parecido con Akane, pues si no, volveremos a estar en la misma sala de cuidados intensivos.

Salvadores comunicarse al 1800SOS_RINIDARIENYLUNA

EN LA MATRIX RELOADED

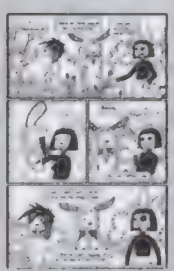
Por Adalisa Zárate

GOTHBUNNIES (http://gothbunnies.nfshost.com/)

Gothbunnies es una serie algo extraña. Los protagonistas son, en efecto, conejos antropomórficos, pero la parte gótica del nombre no se refiere precisamente a la subcultura que todos conocemos, sino a la vieja tradición literaria que dio origen al horror moderno; es decir, la historia de este webcomic es, en esencia, gótica.

Dittany, Larch y Sorrel son tres amigos que acaban de mudarse al agujero de conejo perfecto, de no ser por un pequeño detalle: su jardín está encantado, y no precisamente con hadas y duendes, sino con plantas que se mueven y no son muy amistosas. Cuando una de estas plantas decide tomar acciones drásticas en contra de los tres recién llegados y atacarlos con una pala, los tres amigos se ven en la necesidad de huir al bosque donde encuentran a un mago de nombre Vetiver.

Vetiver es una liebre, que vive en la casa vecina al jardín encantado, y parece estar más interesado en quedarse con el "agujero perfecto" que en ayudar a nuestros tres protagonistas, pero cuando tus elecciones son un mago de ética cuestionable, o una planta muy molesta con una pala, no tienes exactamente muchas en primer lugar.



Gothbunnies es el trabajo de **Joanne Wojtysiak**, una autora canadiense con un estilo muy limpio y particular, que hace la lectura de su cómic rápida y agradable, de tal manera que cuando uno llega a la última página quiere seguir leyendo. Muy recomendable, con un archivo bastante largo y actualizaciones frecuentes.

GADGET DE LA QUINCENA

Por JRR Yoda

1. AUDÍFONOS 5.1, EL SUEÑO DE TODO GAMER Y AKIBAKEI

Éste es, por mucho, el gadget de la quincena. Si ya te cansaste de que tus papás te digan que les bajes a tu sistema de juego, pues te tenemos la solución. Panasonic sacó un nuevo modelo de audífonos, pero no unos cualquiera, sino los RP-WF5500 5.1, para aquellos que les gusta el sonido realmente brutal.

Sus características son:

* Frecuencia de 20-22,000Hz.
* Diámetro de 40mm.
* Soporte de Dolby Digital 5.1, DTS, AAC.
* Tiempo de batería: seis horas.

El sonido es tan real que no recomiendo que juegues un *Resident Evil* o *Alone in the Dark* si eres cardiaco o no te quieres volver. Eso sí, no son baratos, su costo es de 148 euros, pero estoy seguro de que no volverás a molestar a tus padres o hermanos mientras juegas o ves anime, a menos que los despiertes con algún grito de terror. Se puede preordenar ya en: **http://www.geekstuff4u.com/product_info.php?manufacturers_id=&products_id=872**

2. FIREFOX 3 VERSIÓN PORTÁTIL

Si eres de aquellos que gusta del Firefox, te tenemos noticias, y si no eres aficionado a este navegador, te lo recomendamos ampliamente. El Firefox 3 ha sido una revolución desde su lanzamiento, tanto así que a sólo una semana de su salida ya tiene una versión portátil para la USB. Lo magnífico de esta versión es que pesa apenas 8MB y funciona con la edición anterior (2.0). Se ejecuta a buena velocidad aunque tu máquina no sea muy poderosa. Descarga esta versión en **http://portableapps.com** sin que tengas que tenerla forzosamente instalada, ya sea del café Internet, de tu escuela o de la oficina.

ÁREA AKIBA-KEI

CHEFS ITA

Hola, mis queridos manga-amigos, espero que estén bien. En esta ocasión realizaremos sushi de diferente forma de la que lo hemos venido haciendo. Yo le llamo "sushi de molde", y para prepararlo necesitaremos moldes que no tengan base; los puedes conseguir muy fácilmente, sólo fíjate que no estén muy altos para que sea más fácil desmoldarlos. Hay de diferentes figuras, como corazón, pescados, lunas, etcétera. Si no los consigues, puedes usar cortadores de galletas.

Trabajaremos también un poco con la comida fusión que, como ya sabemos, es la mezcla de los alimentos según el lugar en donde vivimos, con los de otros lugares.

Empecemos: lo primero es lavarte las manos y que un adulto te ayude para cortar y cuando te acerques a la estufa.

Lo primero, prepara los moldes, para eso puedes untarlos con un chorrito de aceite, si tienes de oliva, mejor; si no, usa del que mamá tenga en casa.

SUSHI DE MOLDE

Ingredientes:

*Arroz cocido para sushi
*Huevo cocido.
*Tiras de surimi.
*Espinacas
*Tosaka (alga diferente a la nori) hidratada y cortada en tiritas
*Wasabe.
*Salsa agridulce de tamarindo

Elaboración:

En un plato extendido, acomoda las hojas de espinaca bien limpia y desinfectada, como si fuera una cama. Enseguida acomoda el surimi deshebrado, de preferencia el color naranja, para que quede muy colorido. Separa la clara de la yema del huevo, y apachurra con un tenedor las yemas de modo que quede molido; las claras córtalas en medias lunas o en cuartos; déjalas aparte.

Mójate las manos, toma una bola de arroz y rellena un molde en la parte de en medio. Rellena de yemas apachurradas y aprieta lo más que puedas para evitar que se te rompa. Al desmoldar, haz lo mismo con los demás moldes y acomódalos en el plato que anteriormente preparamos con la espinaca y el surimi. Encima de cada figurita, y alrededor, acomoda el alga bien hidratada

Puedes acompañar con salsa de soya o con salsa agridulce de tamarindo para elaborarla, sólo necesitas pulpa de tamarindo, un chorrito de salsa de soya, jugo de limón, azúcar, agua y un chorrito de vinagre.

Pon en una olla a hervir el agua con la pulpa del tamarindo, el azúcar y la salsa de soya. Una vez que suelte el hervor agrega el jugo de limón y el vinagre. Deja que vuelva a hervir. Ahora acompáñala con tu sushi de molde

¡Buen provecho! Les mando unos sazonados abrazos.

VOCES QUE DAN VIDA

ERNESTO LEZAMA

Por Setsuna Yagami

Quizá su nombre no les diga mucho, pero ya que este pequeño espacio es para los actores de voz, pues en realidad el es uno más de los talentos que prestan su voz a los seres de ficción. Aunque no es muy conocido como otros que ya se han mencionado con anterioridad, lo tenemos en la mira en esta ocasión.

Ernesto Lezama tiene en su haber tanto trabajo como cualquier otro actor de doblaje que se dé a respetar, pero ya que hasta ahora no ha hecho algún papel principal, su voz a veces pasa desapercibida, aún cuando su timbre es más o menos peculiar. Y para que de ahora en adelante, sepan quién es cada vez que lo escuchen, necesariamente tienen que saber que es quien prestó su voz para el trágico ángel en *Neon Genesis Evangelion*, **Kaworu Nagisa**. Así es, esa suave y melodiosa voz es la que lo caracteriza, que en muchas ocasiones la tiene bien disfrazada, pues los personajes que le han encargado le obligan a modularla de tal forma que es casi irreconocible.

Unos ejemplos de esto son los doblajes de Genzo, de los *Muppets*; Spinelli (pequeño) en *Sakura Card Captor*; Kinta en *Mirmo Zibang!*; Oolong en *DB* (primera voz); Porky y Speedy González en la nueva versión de los *Looney Toons*; y Stuart Little en su versión animada.

Y si prefieren apreciar su voz en todo su esplendor, bien pueden hacerlo viendo sus demás interpretaciones en otras series como *Spiderman* (animación), donde es Harry Osborn; Atticus Rhodes y Fubuki Tenjouin en *Yu-Gi-Oh G.X*, y en la serie *NUMB3RS*.

REGLAS DEL COSPLAY

Por Kanako Ohno (Miembro del Club Genshiken y cosplayer profesional)

¿Te encanta disfrazarte y sentir que eres la "viva imagen" de InuYasha, Sailor Moon o Naruto? Entonces estas sencillas reglas seguramente te ayudarán a ser un mejor cosplayer.

1- Siempre busca personajes que sean lo más parecido a ti físicamente (me refiero obviamente al cuerpo, no al rostro), para que en el momento que uses el cosplay –con el maquillaje y vestuario adecuados– logres una buena caracterización del personaje. Por ejemplo, imagina qué desastre sería si usas un cosplay del Dragon Shiryu, pero tu físico es en verdad semejante al del maestro Dokko.

2- Cuando decidas de qué personaje te caracterizarás, recuerda que también debes estudiar sus poses, sus expresiones faciales e incluso sus frases características. El cosplay no es sólo disfrazarse, es "convertirse" en el personaje que estás interpretando, para que éste luzca lo mejor posible. Si lo haces bien y alguien voltea a verte diciendo, por ejemplo: "Mira... ¡Es Sailor Moon!", entonces sabrás que tu cosplay fue todo un éxito.

3- Debes cuidar al 100 % la creación de tu cosplay, sobre todo si planeas entrar en un concurso. Estudia bien la vestimenta del personaje para recrearlo de la forma más fiel posible. Por ejemplo, no usarías un cosplay de Naruto usando tenis, ¿verdad? Créeme, los fans se fijan en el más mínimo detalle.

4- El usar un cosplay es prácticamente pedir ser el centro de atención, por lo que tienes que estar seguro de si en verdad quieres comprometerte a hacerlo. Sería muy incómodo que alguien te pidiera posar y sonreír para una foto, y tú te negaras porque te da pena o por simple indiferencia, lo cual sería una grosería y le darías mala fama a los cosplayers.

5- Ante todo, recuerda que lo más importante en el cosplay es divertirte, pues, a fin de cuentas, es muy excitante pretender, al menos por un rato, que eres un Saiyajin, una Sailor Scout, un Santo de Atenea o cualquiera que sea tu personaje favorito. ¿Verdad que sí?

MENSAJE LECTORES

PAOLA ORTEGA ESPINOSA

Hola, mi nombre es Paola, tengo 21 anos y vivo en el Estado de México. Me encanta todo tipo de anime y manga, en especial *Blood+, FullMetal Alchemist, Saint Seiya Death Note, InuYasha, Bleach, Naruto, Hunter x Hunter, Midori no Hibi, Getbackers, Kimi ga Nozumo* y muchas más. Me gustaría que colocaran mi correo para tener amigos que les guste el anime tanto como a mí, porque casi no tengo amigos que les guste.

¡Sayonara!..... ¡¡¡nankurunaisa!!!!

asuk-oap@hotmail.com

ALFRED JONES

Hello, amigos de Vanguadia Editores, soy un fanático que me gusta el anime y no me podía quedar sin decirles que las modificaciones a la revista son lo máximo, me gustaron mucho. Me llamo Alfredo y me encantan los *Caballeros del zodiaco* y algunas otras series tipo harem y de comedia.

frendrix_nigthshade@hotmail.com

DANICA VICTORIA

Hola, soy Danica Victoria Guzmán Cruz, tengo 13 años y soy fanática de *Naruto*. Mis animes favoritos son: *Dragon Ball, Chrono Crusade, Evangelion, Digimon, Sakura CC* y *Las Guerreras mágicas*.

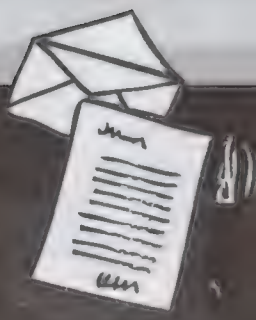
parkinso_hinata@hotmail.com

MÓNICA GABRIELA LOMEL YERENAS

Le mando saludos a Ishizu, Carlos y Mayra, de parte de Sunako-chan, de Guadalajara, Jalisco.

Una nueva batalla, un nuevo comienzo...

Por Paola Ortega Espinosa



Ha pasado un año desde que desperté de mi profundo sueño. Hay muchas cosas que no recuerdo y eso me asusta...

–¿Saya, pasa algo?

No, todo está bien Hagi... ¡Vamonos!

Hay muchas cosas que no recuerdo desde que desperté del profundo sueño, pero hay algo que sí, a la persona que siempre ha estado conmigo, Hagi. Aún no estoy segura por que, pero el siempre está en mis recuerdos y en mis pensamientos.

Es un día tranquilo, Hagi y yo caminamos por las calles de Tokio. De pronto pasamos frente a un aparador, y en una televisión estaban dando la noticia de un ataque a una persona. Anunciaban que fue encontrado sin sangre en el cuerpo y que no era el primer ataque que sucedía, porque ha habido más en diferentes partes del mundo. Cuando escuché la noticia, inmediatamente vinieron imágenes a mi mente de mi pasado, imágenes de mi hermana, ¡Diva!, y de todo lo que viví durante esa batalla... al fin había recordado todo, a mis hermanos Riku y Kai, a mi papá, al señor David, a la señorita Julia, a Luis y recordé cómo había terminado todo... así que no lograba entender lo que pasaba, pero de algo sí estaba segura, se avecinaba una nueva batalla. Junto con Hagi decidí ir a Okinawa para saber qué estaba sucediendo y terminar con todo, pero esta vez para siempre.

Llegamos a Okinawa donde nos reunimos con los integrantes del Escudo Rojo. Ese día me reuní con todas aquellas personas que hace más de 30 años me apoyaron y entre todas estaba él... Kai, mi hermano mayor, convertido en todo un hombre, pero con la misma calidez y sonrisa de siempre. No pude evitar que mi ojos se llenaran de lágrimas al verlo, y al recordar todo lo que habíamos pasado y superado juntos, como la muerte de papá y Riku.

No tuvimos que decir mucho, porque el solo hecho de vernos nuevamente fue suficiente para decirlo todo sin pronunciar palabra alguna. De esa forma, reunidos todos, hablamos de lo que estaba sucediendo. Esa noche me entere de cómo una de las hijas de Diva, Melody, se convirtió en un ser malvado, al grado de matar a su hermana. Hacía ya un año de lo sucedido y unos meses atrás empezaron ataques a personas, como sucedió hace más de 30 años; también se mencionó el hecho de que Melody fue vista por última vez con sus caballeros en Londres.

Al terminar el relato de todo lo acontecido, quedamos en silencio pensando en que era lo que ahora iba a suceder. Fue Kai quien rompió el silencio diciendo que lo mejor era que todos fuéramos a descansar y tratar de conciliar el sueño, ya que mañana sería un largo día.

Ya en mi habitación, sentada en la cama en la oscuridad de la noche y sumergida en mis pensamientos de lo que nos esperaba a todos, escuché una voz que me volvió a la realidad.

–¿En qué estás pensando, Saya? –preguntó Hagi con un tono de preocupación.

– Pensé que todo había terminado, pensé... yo pensé– guardé silencio un momento.–Tenemos que ir a Londres para terminar esto, Hagi– agregue con firmeza.

–Si eso es lo que deseas Saya, yo siempre estaré a tu lado. Ahora tienes que descansar, será mejor que duermas– me respondió con un tono dulce.

–¿Sabes, Hagi? Antes me asustaba cerrar los ojos porque creía que si lo hacía, no los abriría nuevamente; pero me di cuenta de que lo que en realidad me asustaba era que si mis ojos se cerraban, no te volvería a ver... –hice una pausa y se hizo un gran silencio entre los dos.

El caminó hacia mí y se sentó a mi lado. Yo no sabía qué hacer. Mi corazón comenzó a latir rápidamente y muy fuerte. El intentó decir algo, pero yo no se lo permití y continue diciendo:

–...Pero eso cambió cuando me di cuenta de que lo último que veo cuando cierro los ojos, y lo primero que veo al abrirlos, eres tú, Hagi. Siempre has estado ahí y eso me llena de alegría.

Volví a guardar silencio y en ese momento me di cuenta de por qué el único recuerdo que siempre he conservado durante todo este tiempo ha sido él... en ese momento me di cuenta al fin de lo que él significa para mí, y el hecho del porqué... puedo hoy estar aquí, es porque ha estado ahí para mí.

Hagi se acercó aun más a mí, y me retiro el cabello de la frente como siempre suele hacerlo. En respuesta, tome sus manos y no pude evitar que mis ojos se llenaran de lágrimas y corrieran por mis mejillas, que dulcemente limpio.

– Saya, yo siempre voy a estar contigo– me dijo con tono dulce.

Mi corazón latía fuertemente y yo temblaba, pero decidí armarme de valor, porque esta vez nadie evitaría que le dijera lo que siento. Lo miré y las únicas palabras que pude pronunciar fueron... "¡TE AMO!". Después lo abracé y sentí cómo sus brazos me rodearon con ternura, me contempló por algunos segundos y pude notar en su mirada un rastro de alegría y amor, después... me beso.

En ese instante deseé que el tiempo se detuviera y por primera vez, sólo por primera vez, no me importó lo que le pudiera pasar al mundo en ese momento... estaba con el hombre que siempre había amado en silencio. El tiempo pasó y a la mañana siguiente desperté en los brazos de Hagi, mi amado Hagi...

Al medio día partimos hacia Londres a la espera de la última batalla y de un nuevo destino para todos. Han pasado varios meses desde que llegamos a Londres y durante este tiempo hemos peleado contra muchos quirópteros, así como con caballeros de Melody, pero hoy es el día en que por fin todo esto va a terminar. Estoy parada frente a ella y la pelea ha comenzado, ambas hemos desenvainado nuestros sables, estamos cansadas de tanto pelear y este es el último ataque...

La última escena de mi batalla con Diva se ha vuelto a repetir y nuevamente he salido victoriosa. Melody yace en el suelo y las espinas han comenzado a salir en su cuerpo y yo estoy cansada, agotada por la batalla, pero feliz porque sé que hoy comenzaré una nueva vida y dejaré todo mi pasado atrás. Hagi se acerca, me mira fijamente mientras me ayuda a ponerme en pie.

– Todo acabó, Saya– es lo único que dice mientras yo lo abrazo con desesperación, tratando de olvidar todo lo que acaba de pasar.

– ¿Sabes a dónde quiero ir ahora que todo acabó, Hagi? – le pregunté al mismo tiempo que mis ojos se llenaban de lágrimas.

A Okinawa – respondió sin pensarlo.

– No, a París– le contesté con una sonrisa en los labios.

¿A París? ¿Por qué? –me preguntó con gran confusión.

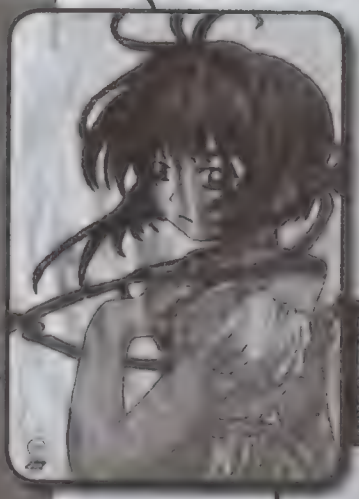
–Porque París es una ciudad muy hermosa y más de noche. Me gustaría caminar por sus calles empedradas y escuchar a los perros y coches a lo lejos, y cuando me encuentre en mi profundo sueño y no logre escuchar tu voz en esos sonidos, y no pueda verte, de alguna extraña forma pueda sentirte– le contesté mientras las lágrimas corrían por mis mejillas.

El me miraba fijamente y por primera vez vi lágrimas en sus ojos y una sonrisa en sus labios. Había comprendido mi respuesta, recordó el momento en que me hizo esa misma confesión estando en París hace ya mucho tiempo, y yo también pude recordarlo... en ese instante, mientras los dos nos mirábamos, entendimos que a partir de ahora sería un nuevo comienzo para los dos... siempre que estemos juntos todo va a estar bien, pensaba mientras nos dábamos un tierno beso....

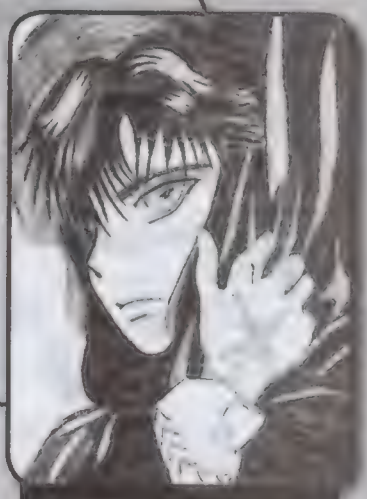
GALERÍA

Debido a que hemos recibido muchos dibujos vía e-mail, y como agradecemos su esfuerzo, vamos a publicarlos en este espacio. Aprovechamos también para invitarlos a que envíen sus fan fics, chistes y otros textos realizados para engalanar este espacio, creado sólo por ustedes. Pueden hacerlo por medio de correo tradicional, a la dirección: **Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera, CP 06400, México, DF** o a nuestro e-mail: **cm@vanguardiaeditores.com**.

MARÍA ALEJANDRA SICSIK ARAGÓN
Hola, me llamo Alejandra, pero pueden llamarme Ale-chan. Tengo 14 años y vivo en México Toluca. Mando saludos a mis amigos de la escuela, a mi amiga Fany, que también idolatra el anime, y a Jaime, aunque me de cocazos por otaku. También a mi familia, al chavo que me gusta, en resumen, a todo conocido mío que me caiga bien o mal.

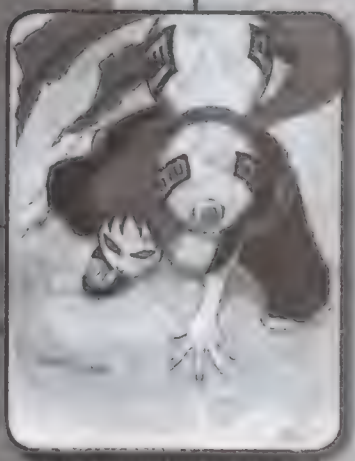


LUIS SOTELO



ANA PATRICIA MÁRQUEZ MUÑOZ
Me encanta dibujar, así que me gustaría que publicaran mi dibujo.

ANABELL DUQUE SARANGO
Hola, escribo desde la ciudad de Loja, Ecuador.



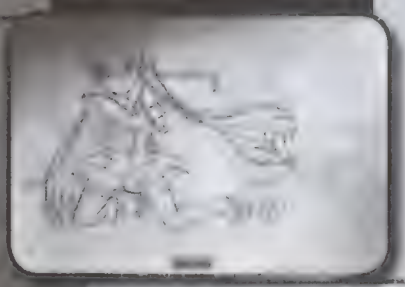
LUCIO PADRON MARTINEZ

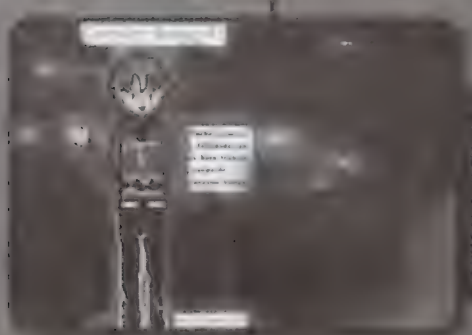
GUADALUPE NAYELY MACHADO MARTÍNEZ
Sólo es un dibujo hecho a mano. Ella es Melissa, una de mis amigas que sale en el manga

JESSICA MARLENE VARGAS VALDEZ

JOSÉ CARREÓN VILLAGRÁN
Les mando un dibujo que hice con PhotoFiltre 9, espero les guste.

FARIDE VEGA HERNÁNDEZ
Es un dibujo dedicado al pequeño Honey-senpai y a todos los que ven el anime .





JESSICA N. LIRA F.

LA BIBLIOTECA DE DRYDEN

LAS LEYENDAS DE LA DRAGONLANCE
Por Al Elric

Bienvenidos de nueva cuenta a este rincón de cultura y lectura, en donde estas dos artes se verán como una diversión y emoción, no tanto como muchos la ven, como una obligación. En esta ocasión les hablaré un poco acerca de una de las trilogías más emocionantes y estresantes de la *Dragonlance*, ya que después de lo que hemos visto y leído, esta es una de las partes culminantes de la historia.

En *Las leyendas de la Dragonlance*, Raistlin, el archimago de la túnica negra, está listo para dar un nuevo paso hacia su fuerza arcana, desafiar a los mismos dioses, pero para esto necesita la intervención de una sacerdotisa del bien, para poder seguir con sus designios de maldad. Por asombroso que esto parezca, la idea no se borra de su mente y sus planes serán trazados con brillantez.

Mientras tanto, su hermano gemelo, perdido por la autocompasión y por la impotencia de poder cambiar a su hermano, cae en el vicio del alcoholismo, en el que se ha abandonado completamente, y el único que lo puede cambiar es el mismísimo y más pequeño héroe de la lanza, Tas. Con esto en mente, y con la misión de detener a su hermano, juntos apoyan a la sacerdotisa que piensa utilizar Raistlin para ver si los magos los pueden ayudar; sin embargo, muchos sucesos se dan y van a parar antes de lo que pensaban.

Un relato impactante, vemos la caída y la reestructuración de un hombre y de su gemelo, de la culminación de promesas y ambiciones, sólo el más apto puede triunfar, para que las cosas se den como se tengan que dar. Hasta aquí les dejamos para que se piquen y lean esta genial trilogía, en la que los que más brillan son Raistlin, su hermano y el Kender favorito de todos.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Por los Elric

En esta ocasión les recomendaremos más libros que Hohenhaim nos ha dejado en la biblioteca, y algunos otros a los cuales hemos podido acceder en Central. Hoy toca el turno a la literatura fantástica y su gran autor, quienes muchos consideran el pilar de este género: **JRR Tolkien**.

De este autor les recomiendo obviamente *El señor de los anillos*, del cual ya están sus tres películas, pero encontrarán diferencias y datos más específicos en los libros, pues la imaginación es un elemento que el humano nunca podrá superar. Así que si quieres vivir la historia junto a elfos, hobbits, enanos y magos, ésta es tu oportunidad.

Aunque también su "precuela", *El hobbit*, es bastante divertida e interesante, te sacará carcajadas, lágrimas y te demostrará que "hasta la criatura más pequeña tiene un papel preponderante en el destino de muchos". Otro libro, que en realidad son "borradores" de Tolkien, es *El Silmarilion*, que su hijo Christopher recopiló y en los que se cuenta el origen de la Tierra Media. Lo recomendamos sólo si en verdad te interesa el tema, porque es un tanto confuso y cansado.

Recientemente salió a la venta *Los hijos de Hurin*, que en [illegible] pasadas ya recomendamos. Es la historia extendida de un personaje muy entrañable y con una trágica historia, que hace que *Remi* parezca una novela rosa y ñoña.

YUKIO MISHIMA: EL RUMOR DEL OLEAJE
Por Ernesto Olicón

Para la literatura japonesa, **Yukio Mishima** fue un autor revolucionario, y no sólo por su estrafalario estilo de vida, en el cual se esforzó por lograr un cuerpo perfecto y seguir al pie de la letra el código de honor samurái en su actividad diaria, sino también por su particular estilo de escritura, influido sobre todo por lo narrativo del teatro kabuki.

En esta novela nos encontramos en una rustica isla japonesa durante la Segunda Guerra Mundial. Nuestro protagonista es Shinji Kubo, un recolector de perlas que ha quedado huérfano después de que una bomba, arrojada por un avión de combate, matara a su padre.

Estando en plena pubertad, Shinji conoce a Hatsue, una hermosa muchacha, hija de otro recolector de perlas, con la que nuestro personaje principal comienza una aventura romántica. Al estar ella comprometida a casarse con el hijo de una familia rica, debe hacer frente a rumores que tratan de separarlos. En una sociedad conservadora, con un fuerte sistema de clases sociales, ambos deben definir sus identidades y emociones, al tiempo que empiezan a comprender las costumbres de su comunidad.

La novela es grande, principalmente por las descripciones que hace Mishima del paisaje y de la psicología de los personajes. En un ambiente apacible, ensuciado por las armas, dos jóvenes retan a las tradiciones para consumar su amor. Un libro clave para entender la literatura japonesa moderna. Disponible en librerías de prestigio.

MERLÍN
Por Jareth Levrack

Considerado icono de la magia universal, su nombre ha resonado en el arenal del tiempo desde el principio de la historia. Actualmente, su compleja historia se diversifica con propuestas literarias y cinematográficas.

El origen de Merlín oscila entre diversas versiones. Se cree que fue engendrado por el truculento amor entre el demonio Asmodeo y una joven monja. La razón aparente de su nacimiento era enrolar a los hombres hacia el lado oscuro de la magia; sin embargo, al crecer, el joven mago eligió la luz como único camino a seguir.

Existe también la posibilidad de que su madre lo haya tenido sin la participación de ningún hombre, algo así como una concepción divina. La posibilidad más real es que la fuerza mágica antigua lo creó. Pese a dichas opciones, históricamente Merlín se llamaba originalmente Myrddin Emrys. Fue hijo legítimo del rey Aurelio Ambrosio, y creció con el don de hablar con la madre naturaleza, la que le enseñó las artes mágicas.

Al crecer se erigió como guía espiritual de su época y consejero de distintos reyes. El más famoso de ellos fue Arturo de Camelot. Entre las diversas epopeyas arturicas, Merlín es presentado como un poderoso mago con la habilidad de hablar con los animales, cambiar de forma, hacerse invisible y hasta manipular el clima.

Su relación mística con los seres elementales era muy importante, por ende era muy respetado por las hadas y los gnomos. Los animales fantásticos le hacían favores especiales; por ejemplo, Merlín embotellaba el aliento del dragón para transportar el fuego consigo. El mítico mago se ganó el respeto y admiración de dos mundos muy distintos: por un lado, los hombres los consideraban un eminente sabio, con asombrosas dotes artísticas, en tanto, los seres etéreos lo creían parte de la naturaleza misma por su inmensa bondad.

Sin embargo, aun cuando Merlín poseía una gran sabiduría, también era un hombre, por ende fue muy difícil para él evitar caer en las redes del amor. Se dice que luego de la muerte de Arturo, conoció a una joven que se convirtió en su discípula, Vivian. Vivieron juntos durante algún tiempo, y ella aprendió todo lo que pudo, pero siempre con una doble intención. A pesar del profundo amor que Merlín le profesaba, nunca cedió ante ninguna proposición, al contrario, utilizó la ceguera a su favor.

Un día, Vivian lo citó en la espesura del bosque con la promesa de que aceptaría casarse con él, pero el enigmático mago fue brutalmente engañado, ella lo encerró en una jaula de cristal invisible para los hombres y los seres mágicos. Jamás pudo escapar, pues ella había usado un hechizo muy peculiar. Se cree que aún en nuestros días Merlín espera ser liberado.

UNA VISITA POR CHINA
Por Los Elric

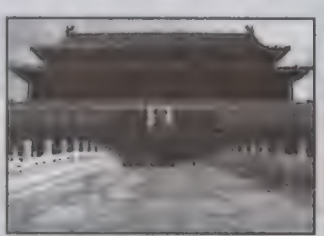
Finalmente hemos llegado a la tierra de la baratija, un país de contraste y belleza: Beijing. Mientras viajamos del aeropuerto al hotel, déjenme decirles que Beijing significa literalmente "Ciudad del norte" y es la capital de la República de China, el centro político y cultural de este país. Tiene una extensión de 16.808 km cuadrados de área y cerca de 11.280.000 chinos viviendo sólo en ella (en el Distrito Federal vivimos más, y eso que es más chiquito). Aparte, podemos encontrar cosas realmente mágicas y exóticas, con decirles que la ciudad cuenta con 7,309 reliquias y sitios históricos.

Gracias por los datos de interés, Al, ahora ya llegamos al hotel, y ya que estamos en China, ¿cómo perdernos la oportunidad de visitar uno de sus símbolos más emblemáticos? Así es, estamos hablando de la Gran Muralla China, a la que logramos llegar después de varios contratiempos, porque creo que supieron que veníamos y nos sabotearon. Pero por fortuna contamos con la ayuda de una adorable amiga, Shampoo (ya saben, el sex symbol de *Ranma 1/2*).

Es un gusto para mí ayudarlos, chicos. Primero déjenme decirles que la Gran Muralla tiene una extensión de 7,300 km de este a oeste, cubriendo varias provincias, además de que cuenta con varias ramificaciones, las cuales se extienden hasta 6.400 km desde la frontera con Corea. Fue construida como medio de protección en el siglo III, para que no pudiese pasar el ejército con caballería, lo cual mermaba a los ejércitos de los nómadas Xiongnu, Mongoles y Manchurianos. Por último, fue nombrada Patrimonio de la humanidad en 1987, así como una de las nuevas Siete maravillas del mundo, ya que es la única estructura en la Tierra que se ve desde el espacio exterior.

Asombroso, mil gracias, Shampoo, esperamos que puedas ayudarnos en futuras emisiones, pero ahora sería muy lindo de tu parte que nos llevaras a comer unos tamales o unos tacos, que ya hace hambre.

Lo siento, chicos, aquí no hay nada de eso, pero no se preocupen, que los llevaré a comer de lo mejor para que conozcan la rica gastronomía china, y después seguiremos nuestro recorrido para que se les quite lo ignorantes.



Y bueno, como ya vamos a "papear", nos vemos en la siguiente emisión para conocer más de China.

Elric fuera... conexión interrumpida, reconectarla está en chino.

SHOJO DEPORTIVO: EL ROMANCE EN EL DEPORTE

Por Adalisa Zárate

Desde los inicios del shojo, el deporte ha sido parte importante de las historias que se cuentan en el género dedicado a las mujeres. Esto es curioso, ya que por lo general uno piensa que los deportes son más bien un tema estereotípicamente masculino. Sin embargo, en 1970, cuando el anime estaba comenzando a expandir sus temas, Tokyo Movie Shinsha sacó dos grandes éxitos de romance y deporte, que aún a la fecha son considerados una piedra primordial en la evolución tanto del shojo como el manga en general.

Attack No. 1, de **Chikako Urano**, fue uno de los primeros, relatando la historia de una chica de nombre Kozue que desea ser una gran campeona de voleibol (un deporte muy popular en Japón y en China). Mientras, debe sufrir los ataques de su rival, la campeona del equipo de su escuela, y al mismo tiempo lograr hacer entender a los hombres de su vida que su primer amor es siempre el deporte. Algo así como *Supercampeones*, si Oliver hubiera sido una mujer y le hubiera prestado más atención a Patty.

Al mismo tiempo, y mucho más famosa, tenemos *Acé no Nerae*, conocida por los españoles como *La raqueta de oro*, de la cual hondamos en otra sección, que dio las bases para muchos animes que le siguieron, no sólo deportivos, y definitivamente no sólo shojo.

Lo curioso es que uno podría pensar que el ámbito de los mangas deportivos sería exclusivo del shonen. Series como la ya mencionada *Supercampeones*, *Eyeshield 21*, *Slam Dunk*, *H2* y *Air Gear* que nos hacen pensar, por un lado, que el mayor interés de las series deportivas es el deporte, y el llegar a ser el mejor en su propia especialidad que, para muchos japoneses es aparentemente una idea con la que sólo los hombres se pueden identificar, mientras que en otros casos, sirve como un muy buen pretexto para meter fanservice sin que se vea demasiado obvio y fuera de lugar en la historia. Sobre todo, cuando consideramos que para muchos japoneses los papeles tradicionales de las mujeres no incluyen el brillar en el atletismo, a pesar de que han tenido sus medallas olímpicas en varias categorías.

Tal vez por esas suposiciones, y por esa actitud general de los tradicionalistas nipones, muchos mangas deportivos modernos, como *Crimson Hero*, siguen a jóvenes heroínas que se revelan en contra de sus familias y sus imposiciones con ayuda del deporte. En un argumento que podrá sonarnos familiar a *Bend it like Beckhman*, Nobara Sumiyoshi, la protagonista de dicha historia, le informa a su madre que no se va a hacer cargo del restaurante familiar y que en su lugar se va a dedicar en la escuela a ser la mejor voleibolista que pueda haber en Japón. Acto seguido, la chica se muda a un dormitorio escolar masculino, dispuesta a probar que no necesita de nadie para lograr cumplir sus sueños.

Un interesante contraste son los mangas como *Girl Got Game!* (*Power!* en el original japonés), en el que la protagonista, Kyo Aizawa, desearía más que nada poder vestirse con ropa bonita y salir con chicos, pero su padre, un fanático casi obsesivo del basquetbol, ha decidido inscribirla en la secundaria como hombre, para que así pueda cumplir el sueño que él no pudo: ser un gran jugador de basquetbol en la NBA (¿Cómo pensaba seguir el engaño hasta que su hija pudiera llegar a la NBA? Ésa es una de las buenas preguntas que uno se hace con la serie).

Una lista de los mangas deportivos shojo resultaría larga, aburrida y un poco repetitiva, ya que ciertos temas (el tenis, por ejemplo) son visitados por las autoras con cierta frecuencia, pero como pueden ver, no es una rareza, sino más bien un género que debe considerarse por sus propios méritos, y no como nota al pie al lado de sus hermanos del shonen.

ÚNETE AL PROYECTO SPARTAN-II

Introduce tus datos al sistema **CORTANA** por medio de la página:
www.cortana.sistem.master.chief.univers.

¡REGÍSTRATE YA!

Robo de identidad

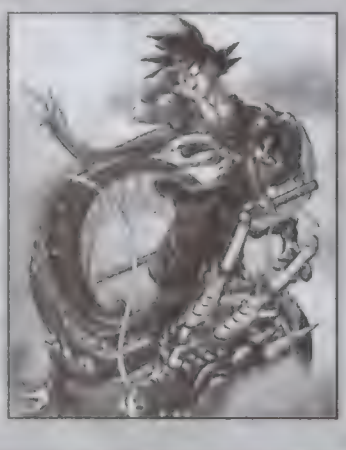
¿QUIÉN ES EL VERDADERO SON WU KONG?

Por Adalisa Zárate

Una tendencia muy desagradable que hemos podido notar con el aumento de la tecnología para transacciones monetarias, es la de los robos de identidad. Si usted se descuida, puede terminar descubriendo en su próximo estado de cuenta una serie de gastos que no solamente no recuerda haber realizado, sino que aparte jamás habría siquiera pensado en realizar. Una cirugía plástica, cientos de yenes en moda femenina (si usted es hombre), y en el caso de nuestro más reciente entrevistado, suficiente comida para alimentar a dos países del tercer mundo.

No es la primera vez que Son Wu Kong tiene confusiones con su identidad. Al viajar de China (donde se le conocía como el Rey Mono) a Japón, su nombre fue "simplificado" a la versión más común de "Son Goku". Su primer problema fue aprender a contestar antes el nombre, pero finalmente se estableció sin mayor problema. O eso creía, hasta que al revisar sus estados de cuenta descubrió que su identidad estaba siendo utilizada por al menos otros tres individuos quienes, sin ningún tapujo, le dejaban pagar los platos... literalmente.

El principal sospechoso de las autoridades es el joven Kakarotto, del planeta Saiyan, que se ha presentado en múltiples ocasiones como "Son Goku", al grado de que Son Wu Kong ha sido acusado de robar la identidad del impostor. Actualmente, las autoridades tienen bajo custodia a Vegeta, príncipe del planeta Saiyan, para interrogarlo con respecto a las actividades de Kakarotto, y tratar de descubrir el porqué si tiene contactos con la realeza insiste en usar las tarjetas de crédito del Rey Mono.



El principal sospechoso de las autoridades es el joven Kakarotto

CON LUJO DE DETALLE

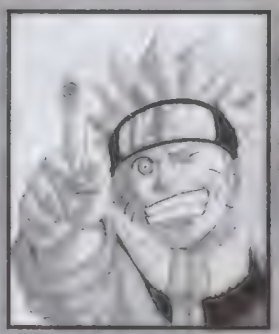
Por Cuquenins

Porque es un hecho que sin chismes no podemos vivir, aquí les traigo los "rollos" más gruesos del mundo del anime.

SERVICIO DE LIMPIAS "EL SHAMAN"

Como el trabajo de Shaman ya no deja mucho, ahora Yoh Asakura entrará (por órdenes de su prometida Anna), al "bisness" de "curandero" para hacerle "limpias" a varios "salados" del anime. Según nos dijo Anna: "El negocio ha prosperado, pues ya hemos hecho "limpias" a Heidi, Ranma, Candy, e incluso a Remi. Pero al preguntarle por qué no se le ha hecho una limpia a Seiya –alias el Caballero Pegaso– Anna contestó tajantemente: "Somos un servicio de "limpias", no curamos la idiotez".

¿VERDAD QUE SOY EL MÁS BONITO?



Naruto en verdad se está creyendo el "Galán que todos esperaban" pues gracias al "pegue" que tiene ahora que ya creció, se ha dedicado a "enamorar" a todas las chavas de su anime. Lo peor es que ya hay hasta pleitos entre Shinobu y Sakura, pues ambas aseguran ser las novias legítimas del "ex-niño mandarino". A esto, Naruto sólo ha comentado: "Hay mucho Naruto para todas. Además, es un crimen que un "papacito" como yo sea sólo de una nena". ¡Ay, Naruto! O sea, cómprate un bosque y piérdete.

"HAY MUCHO NARUTO PARA TODAS".

¿ROBOTECH NEO?

Se rumora que varios famosos del anime podrían estelarizar una nueva versión del clásico *Robotech*. Por ejemplo, se ha pensado en Tomoyo Daidouji (ahora que ya está más desarrolladita y por su hermosa voz), para que sea la nueva Minmay, noticia que no le cayó muy en gracia a la intérprete original del tema *Mi novio es un piloto*, pues opina que ella aún podría realizar el papel que la hizo famosa en los ochentas. (Ay, Minmay, ¿después de tantos años aún te sientes una "alegre quinceañera? Juar.

POR NO CUIDAR LA DIETA

Ahora que termine el manga de *InuYasha*, se comenta que pronto podríamos ver el final también en anime, por lo que su elenco está súper feliz de volver, todos excepto Akane Tendo (quien interpreto a Kagome en la primera temporada), pues debido a que ella pensó que nadie en su sano juicio volvería a hacer un anime de dicha serie, se descuidó un "poquito" en su apariencia (engordó 30 kilos la condenada), por lo que ahora se podría buscar a una nueva Kagome. Más te vale bajar esa panzita, Akane.

YUKITO EL "DOS CARAS"

Debido a los serios problemas económicos que Yukito ha tenido últimamente –con lo que gasta en comida el tragón no me extraña– decidió publicar un libro titulado *Doble Cara*, para así poder ganar una "lanita" extra. Los rumores dicen que contará de todas las terapias de grupo que tuvo junto con Saga de Géminis, Dilandu (*Escaflowne*), Lunch (*Dragon Ball*), Lucy (*Guerreras Mágicas*), Ranma Saotome y otros actores de anime que han sufrido trastornos de doble personalidad.

En entrevista exclusiva, le pregunté a Yukito si no se sentía como un "gusano rastrero" por "balconear" a sus compañeros de terapia (los cuales, por cierto, ya están preparando enormes "demandas dobles" contra el "cuatro ojos"), a lo que respondió: "No es mi culpa. Te juro que Yue, mi otro yo, me está obligando a hacerlo para comprale un regalo a Touya. Además, en el libro no hablé de las terapias en donde tú confesaste que a veces te gusta fingir que eres Kero y que estás junto a Sakura, Goj...". Ejemn, esto es todo por hoy, cuates, tengo que ir a preparar una demanda. Grrr.

"NO ES MI CULPA. TE JURO QUE YUE, MI OTRO YO, ME ESTÁ OBLIGANDO A HACERLO..."

Nota: Recuerden, amigos, que esta es una sección de broma.

RACCOON CITY JOURNAL

LA ÉPOCA DE ORO DE RACCOON CITY

29 de septiembre de 1998

Por Luis Sera

Éste es el bellísimo condado de *Raccoon City*, con una población de 853.200 personas. Fue fundado de 1700-1800 y gobernado por Michael Warren desde 1987, dejando su puesto 11 años después. Durante su gobierno la ciudad mejoró enormemente, se creó el sistema telefónico y se realizaron modificaciones mayores al sistema eléctrico. Para ayudar a modernizar la ciudad, el gobernador hizo tratos con la corporación Umbrella, la cual ayudó aún más con varios proyectos de servicios públicos, asistencia social y hasta aplicación de la ley. Esta campaña fue conocida como "A Bright 21st Century for Raccoon City".

Entre Umbrella y Warren modernizaron la ciudad hasta el punto de transformarse en una urbe industrializada; lo malo fue que con todo avance, siempre hay consecuencias, y el aumento de la delincuencia fue grande. Para frenarlo en seco, se creó el Departamento de Policía de Raccoon City (RPD), y en 1996 se fundó la Unidad de Tácticas Especiales y Servicio de Rescate (S.T.A.R.S.), creada de lo mejor del RPD.

ASESINATOS EN LAS MONTAÑAS ARKLAY

Una serie de extraños homicidios comenzaron a ocurrir en el norte de las montañas Arklay en mayo de 1998, alertando a la población. El 23 de julio de ese mismo año un escuadrón de S.T.A.R.S. fue enviada a investigar el área.

El equipo Bravo incursionó en las montañas, pero su piloto sólo había piloteado en simulador y no llenó el tanque de gasolina, lo que los obligar a aterrizar y ser vergonzosamente rescatado por el equipo Alpha. De los dos equipos, sólo cinco de los S.T.A.R.S. regresaron con vida e informaron que habían descubierto una mansión de Umbrella que realizaba experimentos ilegales de armas biológicas, con un compuesto llamado T-Virus. La mansión, con todo su contenido, fue destruido, pero la amenaza no.

DECLARACIONES DE ALBERT WESKER

Por Redacción Raccoon City Journal

Entre el desconcierto, encontramos al señor Albert Wesker, líder y comandante en jefe del grupo especial conocido como S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squadron), quien nos dijo de viva voz que están tratando de esclarecer el problema y que encontrarán al responsable de tal tragedia.

-Señor Wesker, ¿cree usted que la empresa Umbrella está detras del incidente de Raccoon City?

-Jamás, pero si fuera así, no nos detendremos en ningún momento en hacer justicia.

- ¿Esto nos dice que Umbrella bien puede tener algo que ver?

-No puedo culpar ni defender a nadie, pero S.T.A.R.S. está listo para lo que sea y haremos lo que este en nuestra mano. Así que si estas leyendo esto, tú, cerdo responsable, toma en cuenta que nunca te dejare de cazar, hasta que pagues por tus fechorías.

Sencillamente determinate, sin duda el señor Albert Wesker es un ejemplo de rectitud, servicio y justicia.

IMPACTANTES TESTIMONIOS DE LOS REFUGIADOS DE LA ZONA DE RACCOON CITY

El joven Florencio Ponce nos dice: "Mi abuela se puso la misteriosa crema esa de la sombrillita, y pues de nada le sirvió, lo que sí es que cuando el camión de los cigarros la aplastó, ella se levantó como si nada y me comenzó a "morder". Lo que no le di fue su dentadura, pues si me hubiera dolido un chorro".

Entre los refugiados también encontramos familias deshechas por la falta de algún miembro de la familia que fue afectado por el terrible virus. Una pequeña llora porque su perrito intentó morderla y su primito le pegó al animal. "Pancho nunca se había puesto así, le salía espuma de la boca y le colgaba un ojo fuera de la cabeza, y luego Bronco, mi otro perro, lo intentó morder", declaró sollozando. Al parecer, la niña decía que el perrito intentó morderla, pero en realidad fue algo más dramático, pues fue el primo quien trató.

Éste y muchos testimonios más encontramos en el centro de recuperación, terribles y desgarradores, tal y como lo que están haciendo ahora los pobladores de Raccoon en las calles.

¿LOS MUERTOS SE LEVANTAN?

Por Luis Sera

Todo comenzó como un brote viral el 22 de septiembre de 1998, cuando Umbrella trató de robar una muestra del G-virus fabricado por William Birkin, pero un accidente hizo que el T-Virus se liberara en las alcantarillas, condenado así a toda la ciudad.

El 25 de septiembre de 1998, Raccoon City queda en cuarentena; pues las ratas infectadas mordieron a personas, animales, etcétera.

En el hospital, el paramédico Alecsandrus (pidió que no dijéramos su nombre), declara:

"Las personas están podridas, no tienen signos vitales, carecen de raciocinio, aunque caminan y tienden a atacar sin razón alguna. Se parecen a un compañero de trabajo, solo que ese sonso no muerde".

Después de varios reportes, los ataques continúan, los habitantes de Raccon City se han convertido en meros fantasmas de lo que alguna vez fueron, sólo encontramos personas mutiladas y mordidas, tanto en cuerpo como en alma. La amenaza continúa, ni en Irak o Kuwait atestiguó momentos más terribles, el hombre "devorando" al hombre, literalmente. Esto es el Apocalipsis.

Para el 25 de septiembre, la ciudad es ya un rementerio, el olor fétido inunda los sentidos hasta hacerse insoportable. Ni siquiera se cuentan ya el número de muertos, sino los pocos que quedan con vida. Algunas personas se resisten a dejar sus casas, mientras el ejército ha entrado en acción, implantando la ley marcial por toda la zona.

El 28 de septiembre el ejército ha detenido la evacuación para evitar que el virus se propague. En la entrada principal se formó una estampida humana desesperada por intentar escapar; en respuesta el ejército comenzó a disparar. Jamás pense que atestiguaría algo así, sólo me pregunto ahora cuándo aquellos cuerpos tendidos y bañados en sangre se levantarán para continuar su "no vida". Estamos atrapados en este infierno.

El 29 de septiembre la batalla ha cambiado, ya no existen reglas, lo vital es sobrevivir a estos monstruos, tanto a los zombis como a la armada. La esperanza ha abandonado este pequeño rincón de Estados Unidos, tal vez la única opción sea destruirla. En las calles sólo se escuchan los gritos de personas pidiendo auxilio, hasta ser sustituidas por el sonido de su carne al momento de ser arrancada por unos filosos dientes.

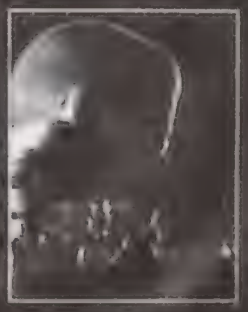
Tal vez esta sea la última nota que realice en mi vida, pero si alguien llega a leer mis líneas, tal vez entonces no muera del todo. Sólo espero que si logro sobrevivir, pueda ver todo el peso de la ley contra Umbrella, porque despues de estas vivencias, la vida ya nunca será la misma.

LA ARMADA UMBRELLA RESGUARDA NUESTRAS CALLES

Por Redacción Raccoon City Journal

Un grupo de uniformados con el símbolo de la sombrilla en espalda y brazos, bien armados y con una determinación inquebrantable, nos anunciaron acerca de la intervención de la empresa para el bienestar de todos. El comandante Mikhail nos dio las siguientes respuestas conforme al acontecimiento de R.C.

-¿Cuáles son sus expectativas respecto a la ciudad?
-Estara bien.
-¿Cuáles son las órdenes que les dieron si los S.T.A.R.S. ya están en acción?
-Cuidar que no hagan tonterías.
-¿A que se refiere con tonterías?
-Lo contrario de ser brillante y sabio... no más preguntas.



ENTREVISTA EXCLUSIVA A ZERO

Por Fanny de Laussange

Se ha convertido en la nueva esperanza para los antes conocidos como japoneses; él rayo de luz que esperaban en el fondo del túnel. Algunos lo consideran un dios, otros un terrorista. Nadie ha visto su rostro, se rumora que incluso sus asociados desconocen su verdadera identidad, pero de igual forma lo veneran y obedecen sin chistar. Es Zero, el enmascarado que, junto con sus Caballeros Negros, pelea contra el Imperio Británico para obtener la independencia del Área 11.

La cita para la entrevista fue elegida ex profeso por él, y desconocemos la ruta debido a que nos vendaron los ojos y el automóvil dio varias vueltas hasta llegar a nuestro destino. Zero nos aguarda en compañía de una joven de extraordinaria belleza, de curioso cabello verde y ojos amarillos profundos. No se inmuta ante nuestra presencia, está muy entretenida comiendo su pizza, pero ni ella se presenta ni el enmascardo nos dice su nombre.

CM: Ante todo, agradecemos que nos concediera un momento de su ocupada agenda. Al fin que lograr la independencia del Área 11 no es cosa sencilla.

Zero: Es cierto, pero también creo que tener una mejor relación con la prensa puede ser benéfica. Se nos considera terroristas, pero en realidad vamos mucho más allá que la liberación de Japón.

CM: ¿A qué se refiere?

Zero: Los Caballeros Negros buscamos luchar en contra del mismísimo Emperador de Britania, el mayor opresor que el mundo ha sufrido. Su ambición y su idea que el más fuerte prevalece han infectado a la sociedad en general. El planeta entero se ha contaminado y debe ser limpiado.

CM: ¿Qué opina de los rumores que dicen que usted no es más que un noble británico que busca sólo una venganza personal?

Zero (riéndose): ¡Es una tontería! Claro que no niego la posibilidad de que sea un británico o no, pero la Orden está conformada por todos aquellos que compartan nuestra meta.

CM: ¿Y sobre su relación con la muerte de la princesa Euphemia? Se rumora que usted la influenció de cierta manera...

Zero (serio): De eso no quiero hablar...

CM: ¡Pero si su locura llegó al grado de intentar matar a todos los japoneses!

Zero: Sin comentarios.

Algo en el tono de Zero nos hace desistir de continuar con el tema.

CM: ¿Qué opinión le merece la nueva Vicegobernadora, la princesa Numally?

Zero: Creo que ella es la única que podrá llevar a cabo el ideal de la fallecida princesa. Además de que es una adorable chica. ¡Se ve tan bonita con ese vestido largo!

CM: Eh, sí...

Zero: Ejem... lo que quiero decir es que nosotros, los Caballeros Negros, estamos junto a los británicos que quieren un verdadero cambio. ¡Viva Japón! ¡Viva Zero!

Entonces es interrumpido por su adorable acompañante.

La joven de cabello verde: Oye... debemos irnos ya.

Zero: ¿Alguna emergencia? ¿Se trata de alguno de nuestros conocidos? ¿La paz mundial?

La joven de cabello verde: Se me terminó la pizza y quiero otra.

EN LA OPINIÓN DE...

SHINJI IKARI: ¡BASTA DE EMOATAQUES!

¿Qué no ven que ya es suficiente con los ángeles?

Debido a las recientes agresiones ocurridas en contra de los emos, quiero expresar mi opinión. Los emos sólo estamos en gran contacto con nuestras emociones (emo=emotional ¡¿entienden?!), no dañamos a nadie. No es sólo una moda más, somos un movimiento surgido desde los ochenta en EE.UU. como una cultura y una forma de vida sensible, nos expresamos mediante el amor y desamor.

¿En qué los ofendo cuando sólo intento acabar con mi sufrimiento? ¿Por qué les molesta tanto que nos intentemos cortar las venas? No necesitamos que nos discriminen, maltraten, ni hieran, ¿Qué no ven que ya tenemos suficiente con nuestros problemas existenciales?... necesitamos desahogarnos, por eso lloramos. ¿Acaso no saben todos los traumas que sufro por culpa de mi padre? ¿Y los traumas por y con mi madre, Asuka, Misato y todos los de NERV que me obligan a lastimar aunque yo no quiero? ¡Soy pacífico y empático, no puedo matar!

Repudio incluso más que a mi padre, a quien llegué al extremo del daño físico a otro ser humano, sólo porque no le gusta la forma de peinarse o de vestir. ¿Qué tienen en contra de mi fleco? ¿Y de mi traje de combate superpegadito? ¡Ése ni siquiera lo elegí yo!

Así que los invito a reflexionar y dejar las discusiones y distinciones. ¡Si todos fueran tan sentimentales como nosotros, éste sería un mundo sin Segundos Impactos... de hecho sin ningún impacto... ni siquiera habría muerto mi fiel amigo Kaworu! ¡Él sí que era un ejemplo del movimiento emo! Ah... ¡Y no somos gays! Espero que mi voz de niño elegido sirva para detener la violencia... ¡O me pondré a llorar otra vez!

"LOS GOBERNANTES DEL MUNDO DEBEN ESTAR A MI SERVICIO", AFIRMA KAMISAMA

Kamisama, divinidad del planeta Tierra (ese es su trabajo), ha reclamado los servicios de los gobernantes del mundo. Al menos así lo ha planteado en un ultimátum enviado, telepáticamente, a todos los líderes de Estado en el Globo.

El susodicho, de origen alienígena, realizó dicho llamado debido a que, por defecto, él es Dios. Por tanto, es el soberano del mundo, al mismo tiempo que debe recibir pleitesía. Siendo limitado su poder a un grupo de gorilones, sin más virtud que las artes marciales, ha dicho basta, amenazando con tomar el mando global por su cuenta.

Su secretario particular, Mister Popo, declaró en una rueda de prensa (hablando con ese acento medio cubano e hindú, típico de un personaje negro en una serie animada) que: "Kamisamas no está para bromas. Tiene el poder personal para tomar el control del mundo".

Este conflicto ha tomado grandes proporciones, llegando a las oficinas de la ONU. Seele, una de sus dependencias, está debatiendo en estos momentos si se tomarán acciones, militares o pacíficas, para hacer frente a Dios. "Al fin que ya lo hicimos una vez", señaló.

La opinión pública se encuentra confundida. Desconocen el papel y los alcances de la problemática que afecta al mundo en la actualidad. Esta incertidumbre ha impactado en la economía, por lo cual el precio de la leche, el huevo, los frijoles y las semillas del ermitaño se dispararon hacia las nubes.

La misma gente muestra expresiones de temor ante el panorama. Nozomu Itoshiki, profesor japonés de preparatoria, ha contestado a un cuestionamiento del reportero sobre el tema: "¡Que desesperación! Los extraterrestres que se quieren adueñar del mundo por sus pistolas me ponen desesperado".

Kamisama cuenta con un puñado de hombres, con el poder para hacer valer sus demandas o destruir el planeta, lo primero que suceda: Mientras tanto, las Naciones Unidas tienen a los cascos azules y a... ¿un puñado de pubertos montados en robototes? Salve Kamisama.

INTRIGA INTERNACIONAL POR SITIO DE INTERNET

Gran polémica ha generado el portal de Internet 'Correo Infernal'. Pese a que se asume como una leyenda urbana, la reciente muerte de políticos de alto rango como George Bush (sigan soñando) en condiciones inexplicables, ha llevado a los investigadores a tomarlo como vía de averiguación.

El sitio funciona, según los rumores, como un punto donde llegan quienes de corazón desean venganza. Allí, un ente sobrenatural les propone cumplir su anhelo, matando al ser odiado a cambio de su alma. De existir, no sería extraño que sean los políticos víctimas de tan ruin procedimiento.

L, renombrado especialista en muertes sobrenaturales, ha presentado un plan para detener al responsable. "No sé quien sea, pero lo voy a detener. Mi prestigio está en juego. También un buen billete, pero eso es lo de menos", declaró el especialista.

Aprovecho para dar la noticia que el director del periódico ha muerto (eso si no me paga las tres quincenas que me debe. Si no lo hace, jalo el listón).

INTEGRA HELLSING: CANDIDATA POR EL PARTIDO CONSERVADOR BRITÁNICO

Integra Hellsing, millonaria inglesa, ha ganado los comicios internos para convertirse en la candidata del Partido Conservador por el puesto de Primer Ministro. Hellsing, de 22 años, es la representante más joven de la facción "tory" (apodo de los militantes del partido) en disputar el puesto.

Su elección coincide con un escandaloso fraude al Estado, en el que se desvían recursos para una empresa que ella dirige. Sin embargo, no se ha comprobado el destino de toda esa fortuna, por lo que se le acusa de malversación. Ella, sin embargo, se defiende: "No tengo necesidad de robar nada. Hay que mantener la moral y una buena imagen".

Pese a todo, parece gozar de los favores de Su Majestad. Al menos eso aparentan las continuas reuniones con la Reina y diversos miembros de la realeza, tratando asuntos "completamente confidenciales". Se rumora, incluso, que dicha relación le otorgue ventajas en la elección. Mientras tanto, opositores suyos han desaparecido misteriosamente. Seguiremos investigando.

REBELIÓN EN CEPHIRO

Con gran tristeza el mundo ha amanecido mirando cómo el eterno gobierno de Cephiro sufre un duro golpe de estado. Las responsables de dicho movimiento rebelde son tres muchachas de alta confianza para el régimen de la nación. Conocidas como Guerreras Mágicas, han traicionado a la patria que las acogió.

Invasoras desde el principio, aparecieron en el país haciéndose pasar por una fuerza de pacificación. Incluso Guru Clef, servidor de la realeza, les entregó armamento para llevar a cabo su misión. Supuestamente, se encargarían de rescatar a la Princesa Esmeralda. Tras una farsa total, llegaron al lugar donde la princesa estaba cautiva, e hicieron pasar por muerto a Zagato, su secuestrador, para después dejar que huyera a la frontera del norte. Acto seguido asesinaron a sangre fría a la princesa y sin ninguna vergüenza, se hicieron responsables del acto.

Lucy, su líder, busca erigirse como Pilar y gobernar la nación cephiriana. Por razones obvias, fuerzas interplanetarias han llegado a detener la barbarie; sin embargo, la catástrofe parece inevitable.

CLIMA

AREA 11

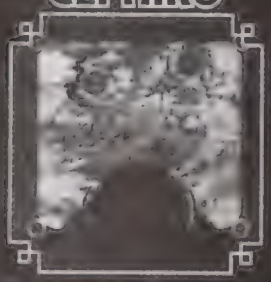
Máxima: 40° C
Mínima: 35° C

CALUROSO

Toda la zona estará afectada por una onda térmica causada por los intensos ataques terroristas de Zero y sus Caballeros Negros.

"Zero posibilidades de lluvia".

CEPHIRO



Máxima: 12° C
Mínima: -15° C

FRÍO, LLUVIOSO

Se pronostica que el mal tiempo continuará debido a la falta de un Pilar estable. Posibles tormentas eléctricas, frío extremo y derrumbes. Se recomienda a la población que no salga del palacio.

FANELIA

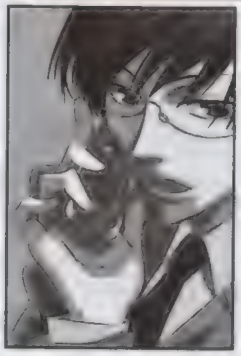
Máxima: 35° C
Mínima: 10° C

DESPEJADO/LLUVIOSO

Alta probabilidad de lluvia durante la coronación del nuevo rey Van Fanel en la tarde. Se les recomienda tomar mucha agua, porque algunos guardias han avistado espejismos a los alrededores del palacio, que se atribuyen a las altas temperaturas que se registrán durante el día.

EL MUNDO SEGÚN EL DINERO

Por Kyoya Ootori



El mercado empresarial ha demostrado un sube y baja como hace años que no presenciamos. El negocio de la guerra ha beneficiado a empresarios de la talla de Tony Stark y Lex Luthor, que han apostado a la creación de sofisticados utensilios que cada nueve de 10 soldados en el mundo utilizan. Siguiendo la marcha tenemos a la organización NERV, aunque parte de su descenso en las cotizaciones se le atribuye a qué pasó en 1999 y el Segundo Impacto no ocurrió. ¿O acaso la gente de Gendo Ikari pensó que seríamos tan ingenuos como Sarah Connor y que el Apocalipsis se postergaría una y otra vez? Sabemos de buena fuente que un lote de un millón de EVAS se están oxidando en su base subterránea.

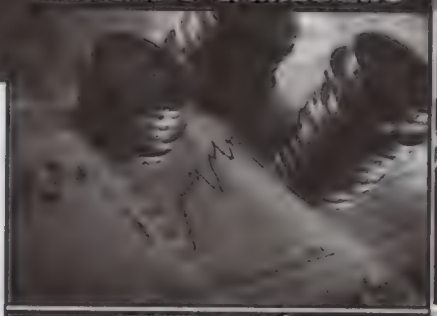
Aplaudimos en cambio los movimientos realizados como la de mi querida amiga Tomoyo Daidoji, que desde que tomó las riendas de su empresa familiar, la ha mantenido estable. ¿La clave? Apostar por pequeños juguetes adorables y peludos, los Mokona, que son tan, pero tan enternecedores que no dudamos que en las próximas festividades habrá uno en cada 10 casas del planeta entero. Claro que para lograrlo, ha tenido que asociarse con una tal Yuko, aunque haciendo honor a la verdad, el mercado espera que esta alianza beneficie tanto a Daidoji Toy Company, como a La casa de los deseos Yuko, una modesta empresa que, en el Mercado Negro, se ha colocado como la líder durante el primer semestre del año.

¿QUIEREN O NO?

Para que una compañía, empresa u organismo se mantenga en la alza, debe proyectar una imagen estable, segura, y sobre todo dar la cara. Por ejemplo, Capsule Corp, desde su fundación en 1984, ha fluctuado en el mercado con números favorables, en gran medida por los movimientos y presencia de su actual dueña, la adorable Bulma. Una mujer que además de brillante, nivela su vida familiar, al estar casada... ejem, bueno, juntada, con un príncipe saiyajin y madre de dos adorables hijos. Esto nos demuestra que incluso la vida familiar de la cabeza de la empresa juega un papel importante en el mundo empresarial.

¿Por qué entonces empresas como Dharma se ha dejado arrastrar tan miserablemente después del Efecto Dragón, mejor conocido como Efecto Sheng Long? Simple, sus accionistas ni siquiera conocen a su director, ni siquiera a sus empleados. Cuando tratan de comunicarse, les responde un tal Benjamín, representante del líder, un tal Jacob, que a últimas fechas alega que están en "reestructuración hasta nuevo aviso". ¿Acaso quieren terminar como Shinra y caer en la Bolsa de Valores?

MERCADO CAMBIARIO



COTIZACIÓN

Compra	Venta
RUPIAS	
Verdes	
1.00	1.50
Azules	
10.00	15.00
Rojas	
20.00	25.00
Moradas	
50.00	65.00
Plateadas	
500.00	600.00
Doradas	
1,000	1,500
BERRIES	
0.80	1.10
GIL	
1.00	1.03
CRÉDITOS DE LA FEDERACIÓN	
20.00	20.58

MONEDAS Y METALES

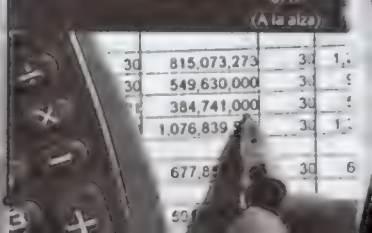
Compra	Venta
Acero de Krin	
70.00	90.00
Oro robado de Saillune	
1.00	1.00
Reliquias recuperadas de Atlántida, Gala	
???	???
Cristal de Plata	
???	???

MERCADO LIBRE

ACCIONES	PRECIO
Umbrella Corporation	75.15 (A la alza)
Dharma	15.79 (A la baja)
Capsule Corporation	60.00
NERV	30.47 (A la baja)
Hellsing Organization	60.00
Stark Industries	100.00 (A la alza)
Shinra Electric Power Company	6.5 (A la baja)
Daidoji Toy Company	50.3
KaibaCorp	42.8
LexCorp	89.08 (A la alza)

MERCADO NEGRO

ACCIONES	PRECIO
SEELE	12.5 (A la baja)
Casa de los deseos Yuko	95.0 (A la alza)
Grupo Kyoto (Área 11)	31.5 (A la baja)
Celestial Being	25.4
Shichibukai A.C.	87.9 (A la alza)



SOPA DE LETRAS

SAILOR MOON

Youma
Senshi
Nephrite
Negaverso
Tomoe
Galaxia
Outer
Zafiro
Akuryotaisan
Sailor Moon
Pegaso
Makoto
Tuxedo Mask
Shabon Spray
Tierra Tiembla
Rini
Animates
Usagi

A	K	U	R	Y	O	T	A	I	S	A	N	A	K	U	M	A	S
A	N	I	M	O	A	T	N	O	E	O	E	M	R	O	L	I	A
M	A	K	O	U	T	O	P	E	N	G	P	E	G	A	S	O	E
T	U	T	N	M	E	R	T	G	S	A	H	L	A	A	X	A	S
U	O	P	E	A	H	R	O	I	H	T	R	E	L	S	I	S	R
X	R	E	G	I	N	E	M	G	I	A	I	V	A	E	A	O	I
E	Y	M	A	K	O	T	O	M	I	N	T	A	X	N	T	S	N
D	U	N	V	G	I	R	E	U	K	A	E	K	I	S	O	A	T
N	T	N	E	A	A	D	I	G	A	S	U	O	A	H	M	I	I
O	E	E	R	S	H	R	I	H	C	I	M	R	E	U	S	L	E
O	R	G	S	H	A	B	O	N	S	P	R	A	Y	U	E	O	R
M	Z	A	O	U	I	I	U	R	M	A	E	R	Z	I	T	R	R
R	T	I	E	R	R	A	T	I	E	M	B	L	A	Y	A	M	A
O	A	V	H	E	O	M	E	O	T	O	S	R	F	O	M	U	T
L	F	E	S	N	E	S	R	I	N	I	A	M	I	U	I	N	I
I	I	R	S	O	E	O	Y	O	T	A	I	S	R	A	N	N	E
A	R	O	A	K	U	R	T	T	U	X	E	D	O	M	A	S	K
S	O	M	A	S	K	B	O	N	S	P	R	A	Y	A	L	B	M

SUDOKU

8		2	6		9			
				8				
6		9	1			3	4	8
	1					5	9	2
	8		2	5	3			
	2			4			7	
7		5			6			4
				9			3	
4		1	5					7

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

RELACIÓN DE COLUMNAS

Pon a prueba tu destreza. Relaciona a tu personaje favorito con la serie a la que corresponda.

L
Luffy
Goku
Kimihiro
Folken
Shaka
Juliet
Kamui
Sesshoumaru
Kyo

The King of Fighters
Romeo X Juliet
InuYasha
xxxHolic
Death Note
Escaflowne
Dragon Ball
Saint Seiya
One Piece
X-1999

xxxHolic

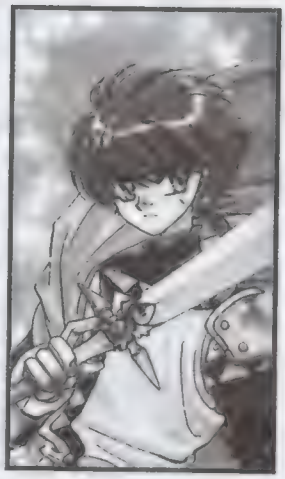
Luffy

Biografía no aurotizada

FERIO: LA VERDAD DETRÁS DE PARIS

Por Hellscream

Hace ya rato que no nos ocupábamos de esta sección, debido a que ha sido cada vez más complicado encontrar el pasado y los secretos de las estrellas. Mas, en esta ocasión, hemos encontrado los archivos de la vida pasada de **Ferio**, también conocido como Paris, en su actuación en *Magic Knight Rayearth*.



El joven Filemón Parisino ha tenido una carrera bastante fructífera, pero sin muchos papeles, aunque esto no quita que en algún momento se tornó oscura y tortuosa, sobre todo en los primeros años. En sus primeras actuaciones, el jovencito se dedicó ha realizar un papel terrible, pero en el cual nadie había podido dar el ancho, ni mucho menos aceptarlo con gusto. Este papel implicaba conocer a la peor persona del ámbito, Remi, y ser golpeado brutalmente, aunque sólo saldría unos episodios, pero con goce de paga doble para el buen Filemoncito. Él aceptó solamente por el nombre del personaje y por ser un gran reto. Sí, como ya deben suponer, se trató de Matia, en la lacrimógena *Remi*.

Después de las terribles golpizas, el joven File quedó desfigurado y con lo que le pagaron pudo hacerse de un nuevo rostro. De ahí saltó a una serie en la que realizó un breve pero importante papel, en una de las obras más populares de las **CLAMP**: Ferio, de *Magic Knight Rayearth*, mejor conocida como *Las guerreras mágicas*.

Para lograrlo, tuvo que teñirse el cabello y hasta las cejas, pero sirvió para quedar inmortalizado en los anales de las animaciones. En su biografía oficial confiesa que dio todo lo que tenía para ese papel, al grado que a partir de ese momento se hizo conocer como Ferio, comprobando que el personaje muchas veces se come al actor.

Poco después, el jovencito encarnó uno de los papeles que más le exigió en su carrera profesional, no sólo por la complejidad de los diálogos y la seriedad y frialdad que caracteriza el personaje. Pero eso no fue todo, para interpretar a Zelgadis Graywords, un guerrero mago que se vuelve un tercio demonio, tercio golem, de la popular *Slayers*, fue sometido a un maquillaje altamente tóxico, con trozos de roca, lo que después provocó que su piel se volviera azulosa.

Entre sus últimos papeles, y aunque ustedes no lo crean, ha sido como el simpático y malévolo Ryuk, de la también popular *Death Note*, por lo que ahora que ha finalizado tendremos que seguirle la pista en lo que haga o intente realizar, aunque sabemos que le irá muy bien.

Les recordamos que es una broma porque admiramos a estos personajes y los queremos por lo que son, un tributo a los grandes del pasado, presente y, ¿por qué no?, futuro.

Hellscream offline

EN LA ENTREVISTA... CON DASH BANDITH

ASH KETCHUM

Imaginen que el pelos parados se encuentra en un foro de televisión con un escritorio, y a su invitado en un silla cómoda (les digo que se lo imaginen porque en realidad es el cuarto de servicio y están sentados en un par de cajas de refresco).

Dash: Hoy nos acompaña Ash Ketchum, de Pueblo Paleta, junto a su ratón con hepatitis, Pikachu.

Ash: Hola.

Pikachu: Pika.

Dash: Vamos directo al grano. ¿Es cierto que vives con el trauma de que tu padre te abandonó y tu mamá te inventó que se fue en su afán de ser un maestro Pokémon, y que comprendió su enorme error cuando tú partiste con el mismo "sueño", dejando la escuela para convertirte en un trotamundos cazabichos?

Ash evidencia un tic nervioso muy marcado. Su mirada se vuelve perdida, suda frío, encoge los pies y brazos en posición fetal, y comienza a balancearse y repetir de manera desquiciada

Ash: Me convertiré en un maestro Pokémon... me convertiré en un maestro Pokémon...

Pikachu: Pika, pikach (negando con la cabeza como si ya lo hubiese vivido antes, y le lanza una descarga a su entrenador para que se avive de nuevo).

Ash: Ah, sí, que... qué me preguntaste

Dash: ¿Son primas tuyas las Ketchup del "Asereje"?
Ash: Eh, sí.. pero mi mamá no quiere que les hable, porque según cantan herejías.

Dash: En fin, aunque te la pases atrapando "mostros" de bolsillo, una que otra chiquilla, dígase Misty o May, te han acompañado en tus bagatelas. ¿Y qué? ¿En esas nochecitas con estrellas en el bosque no se han dedicado a entrenar el "Pokémon"?

Ash: Ahhh...

Pikachu: ¡Pika.. pika, pika, pikachu! (señala a su entrenador y se la pasa burlándose de él).

Ash: ¿Qué dices, Pikachu? ¿Que parece que no he llegado a la pubertad? ¿Que soy un eunu...? ¿Que por eso se fue Misty, porque se hartó de tratar de hacerme hombrecito y nunca se le hizo?

Dash: No, pos si está chavo. En fin, por el momento se nos acabó el espacio. Sin más, les agradezco su presencia. ¿Un último comentario?

Ash: ¡Quiero ser un maestro Pokémon!

Dash (con cinismo): ¿A poco, no me había dado cuenta?

Pikachu: Pika... pika... pika... pikachu, chu, chuuuu.

Dash: ¿Qué dijo?

Ash: Que a ver cuándo lo invitas a una de tus pachangas, para ligarse unas ratoncitas y ser la chispa de la fiesta.

KARAOKE

START
Serie: Yu-Gi-Oh! 5D's
Intérprete: Nakagauchi Masataka

Tomerarenai kimochi Atsui mune no kodou
Shinjitsu no koe ga kikoetanda

Kizutsuite shittayo
Tsuyoku nareru basho wo
Tenohira no yume kasane
Itsuka kimi ni tsunage yo

SUTAATO no aizu sakebe kokoro motomeru mama
Kikutsu de hanpa na nichijou wo tobe koete yaru
DASSHU shite kagayaku mirai zenbu te ni ireru sa
Shinjiteru kizuna wo idaite Kakete-yuku ashita e

Doko made yukeru no ka? Doko e mukau no ka?
Kotae wa bokura ni chikazuku Kitto

Makerarenai omoi Hikari komoseru
suki susumu yuuki nenji shimeta

Itami kara kanjita
Tachi tsudzukeru imi wo
Atarashi shunkan wo
Itsumo kimi to mukae yo

SUTAATO no aizu hibike sora wo kogashi na kara
Tameraiya mayoi wa tooku made nouri mageru yo
DASSHU shite saikou no jibun ni memuri aeru bazu sa
Agateru kibou ni mukatte Hashiri yuuku ashita e

Kizutsuite shittayo
Tsuyoku nareru basho wo
Tenohira no yume kasane
Itsuka kimi ni tsunage yo

SUTAATO no aizu sakebe kokoro motomeru mama
Kikutsu de hanpa na nichijou wo tobe koete yaru
DASSHU shite kagayaku mirai zenbu te ni ireru sa
SUPAAKU shite saikou no jibun ni memuri aeru bazu sa
Agateru kibou ni mukatte Hashiri yuuku ashita e

Ilustración por Fabián Vázquez

ESPECTÁCULOS Por Angel Princess

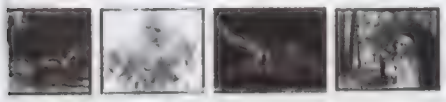
FIESTA DE LOCURA

El elenco de *Dragon Ball Z* se reunió para celebrar el cumpleaños 200 "y pico" del maestro Roshi. A la fiesta fueron, entre otros, Vegeta, Krillin, Gohan y Goku, el cual trajo las Esferas del Dragón para que Roshi pidiera un "deseo de cumpleaños". Pero no pudimos saber cuál fue, pues justo en ese momento se armó un gran alboroto cuando las ropas de Bulma, No. 18, Videl y otras invitadas desaparecieron como por "arte de magia". ¿Qué habrá deseado el maestro Roshi?

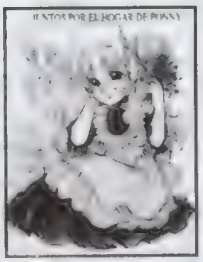
TIERRAS DE GAEA

Este es el nombre de la gran exposición fotográfica patrocinada por el Centro Cultural de Fanelia, con la cual se pretende dar difusión a los reinos de Gaea, como Asturia, Zaibach, Freid y, por supuesto, Fanelia cuyo rey, Van Fanel, espera que así aumente el afluente turístico. A la inauguración del evento llegaron importantes personalidades como Allen Shezard, la princesa Milerna y Hitomi, la cual, por cierto, evitó hablar de su actual relación con Van Fanel.

Les presentamos algunas de las muestras de esta magna exposición



POR LOS NIÑOS DE PONNY



Candy ha terminando los preparativos para el mega concierto "Por los niños de Ponny". Todas las ganancias serán donadas al Hogar de Ponny, pues, debido a la crisis económica, esta casa hogar para niños desamparados podría cerrar sus puertas. Personalidades como Two Mix han confirmado su participación, e incluso Lynn MinMay ha salido de su retiro para dar una presentación especial en el concierto. Y recuerden: ¡Todos juntos por el telet... –digo– por los niños de Ponny!

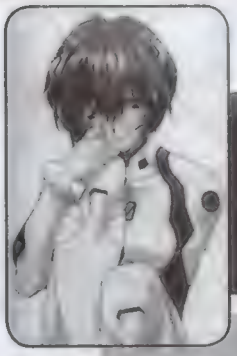
TOMOYO NEW FASHION

La presentación de la Nueva Colección para Princesas Mágicas, de la diseñadora Tomoyo, fue todo un éxito. La pasarela se engalanó con las modelos Gigi, Lalabell y, por supuesto, su modelo estrella, Sakura. Por desgracia, de las Sailor Scouts (modelos de Tomoyo en sus anteriores pasarelas), sólo Lita "llenó" los requisitos para lucir los nuevos diseños de la firma Daidouji, debido a la ley que prohíbe contratar modelos anoréxicas. ¿Ya ven Serena, Amy, Rey y Mina? Hay que comer más, chavas.

MODA Por Tomoyo Daidouji

Nada me causa más placer que hablar de moda (sólo se compara cuando estoy junto a mi queridísima Sakura, ¡se ve divina!), por eso quiero agradecer la gran oportunidad a esta adorable revista al darme un espacio dedicado al mundo de la alta costura.

Como el otoño ya está tan próximo, es un gran placer para mí presentar la colección Otoño-Invierno de mi muy estimada amiga "Misa de Dior" y a su modelo estrella, la señorita Rei Ayanami. ¡Es un encanto de modelo! No come, no habla y sigue ciegamente. ¡Simplemente perfecta! La colección 'Angeles y Shinigamis" se presentó con gran éxito el verano pasado en las pasarelas de Hyrule, Britania y Asturia (Gaia). Se espera mucho de esta prometedora diseñadora, quien para primavera ha prometido unos diseños "de muerte"



El modelo clásico que conocemos de la señorita Ayanami, un ajustado traje blanco que nos demuestra que hasta para pelear contra angeles debemos tener estilo.

Una prenda ideal para una tarde de invierno, complementada con una bonita bufanda y la boina francesa. ¡Di-vi-na!

Coqueta y ligeramente atrevida, así debes lucir durante tus vacaciones en la Gran Línea.

¿Quién dijo que la moda retro está muerta? Sólo los que se oponen a las órdenes de Kira, dice Misa de Dior.

Sencillamente elegante y clásico.

La tendencia dark de Misa se refleja con este modelo, ideal para una visita al Chopo y cerrar con broche de oro en un antro con el galán que te ligues

"Oscuridad hasta el fin del mundo", es el nombre de este modelo.

¿Se imaginan a mi linda Sakura con un modelo parecido?

Hasta una piloto de Eva debe dormir... con estilo.

Y con este encantador traje cerramos esta sección.

DEPORTES KENDO

COLISIÓN EN LA TORRE

Por Ito Keita

Es bien sabido que el kendo es uno de los deportes más famosos en el país nipón, y nunca antes habíamos atestiguado un duelo como el que ocurrió en fechas recientes, en el dojo Kamiya Kashin, hogar del vagabundo Kenshin Himura.

A éste llegó uno de los villanos más temidos de los últimos tiempos, Makoto Shishio, quien retó al antes conocido como el Destajador, Kenshi Himura, a un duelo amistoso, sólo por práctica, aclaró. Así comenzó una pelea sinfín. Después de largas horas de intenso combate, y como no les alcanzó el dojo, que dejaron en ruinas, siguieron la pelea en las calles.

La pelea se intensifica, Kenshin enfurece, Makoto trata de defenderse, pero se siente acorralado, ¿o tendrá un as bajo la manga? En medio de su frenesí, llegan hasta la Torre de Tokio. ¿Por qué ahí? Les gustan las alturas, para que la caída sea rápida y muy dolorosa.

Hacen uso de todas sus técnicas, desde las más famosas hasta las más simples, como la Hiten Mitsurugi-Ryu de Kenshin, y la Guren Dama, de Shishio. Lo único que se escucha es el choque de ambas espadas. Por fin, Makoto saca su as, conecta, ataca y rompe en dos la legendaria espada de Battosai, mas esto no ha terminado, Himura corre, toma uno de los tubos de la torre y lo ocupa como arma.

¡Oh, Dios, pero qué ha hecho! Era el soporte principal de la torre. Makoto declara un empate y se va. ¡Se fue del campo, señores, justo cuando la estructura comienza a desplomarse! Himura también se va, no sin antes dejar en el suelo el tubo y escapar como rayo.

Moraleja: siempre debes traer un repuesto de espadas para no tener que destruir un Patrimonio de la Humanidad.

EL NOVATO DEL AÑO

Por Setsuna Yagami

Después de tanta espera, finalmente llega la hora de celebrar la final del torneo de fútbol americano. Los equipos finalistas son los famosos *Charales* de la isla de la Fantasía y los *Dodos colorados*... de algún lugar. De éstos últimos se tiene una gran esperanza para el campeonato, pero pocos días antes su jugador principal sufrió graves daños por un misterioso accidente provocado, aparentemente, por una extraña niña hiperactiva de cabello violeta acompañada de dos querubines. Como la estrella del equipo está indispuesto, los ánimos decayeron; sin embargo, el mismo jugador aseguró que hay alguien que podría reemplazarlo.

Así el día llega y entre las filas de los jugadores se encuentra el susodicho que destila un gran aire despistado. En una entrevista rápida que se le hace, sabemos que su nombre era Goku y que es la primera vez que participa en un evento como este, pero que ha tomado las consideraciones necesarias para poder desempeñarse adecuadamente en el juego (como ver algunos partidos por TV y jugar videojuegos).

Muchos dudan de él por ser un novato, pero desde el inicio sobresale en el juego (pues no llevaba puesto el uniforme, sino un conjunto naranja), ya que todos sus movimientos parecen de otro mundo; incluso se ve que con sólo mover un dedo el balón vuelva hacia zona de anotación... ¡Con todo y los jugadores contrarios que intentaban detenerlo!

Los gritos de emoción llenan el estadio, aunque en medio de todo el barullo se escucha alguno que otro reclamo porque todo es un truco. No obstante, la ofensiva contraria no piensa lo mismo y su estrategia cambia radicalmente y los jugadores huyen del balón. Simplemente no hay palabras para describir lo acontecido, pero todos estamos seguros que Goku nació para este deporte, y por eso ahora muchos equipos se disputan su contratación.

TORNEO POKÉMON

Por J-sensei

Como cada año, a finales de junio se lleva a cabo el famoso encuentro de entrenadores Pokémon. Sin embargo, los últimos tres eventos han sido poco más que desastrosos; por una parte, la rivalidad entre especies, ya sea de tierra contra agua o fuego, además la constante caza de Charizard por devorar a la pequeña Rosalea, aunque el dragón anaranjado ni siquiera es vegetariano.

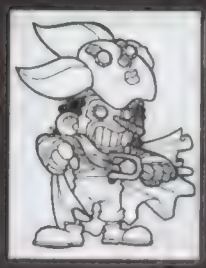
Un suceso notable es el desempeño de los jóvenes entrenadores. Pese a su gran esfuerzo, es obvio que la poca experiencia de Ash Ketchum ha sido la gran responsable de que hasta hoy no haya logrado controlar al impetuoso Pikachu, quien frente a la multitud, y sin considerar las terribles consecuencias de sus actos, literalmente electrocutó a Ketchum.

La primera vez fue porque se negó rotundamente a ingresar a la pokebola. Al inicio del conflicto la multitud hasta lo tomó como una broma con la cual podían reír sanamente, pero conforme Ash se acercaba al pequeño Pikachu, era más el humo que emanaba de su cuerpo luego de tantos shocks eléctricos. Algunos expertos han analizado profunda y concienzudamente la actitud de ambos, sin llegar a una respuesta clara, por lo cual se cree que los dos necesitan terapia urgente.

Luego de una difícil entrevista, en la cual nuestro camarógrafo resultó muy afectado cuando Pikachu dirigió una descarga por el cable del micrófono, no quedó duda alguna: estaba decidido a ganar el torneo eliminando a todos sus rivales por medio de alguno de sus ataques, así fuera *Impact Trueno* o una *Tackleada eléctrica*.

La inmediata intervención de los organizadores sancionó a Ketchum a trabajos voluntarios de limpieza en el estadio, para pagar la hospitalización de los 250 pokémones incluidos sus entrenadores y parte del público. Ustedes se preguntarán cómo es que un ser tan pequeño y lindo como Pikachu pudo causar semejante catástrofe. Simple, Ash se negó a darle su golosina favorita antes del torneo y el resultado fue que Pikachu trepó a la pantalla de luces principal y sobrecargó el voltaje. Al rebasar los voltios, electrificó el barandal y por ende la totalidad del estadio acabó frito.

Esperemos que este año Ash controle a Pikachu. De todos modos le recomendamos llevar su pararrayos personal, por si el testarudo Pokémon no obedece alguna orden de su entrenador.



ONE PIECE

El nuevo barco de la banda de sombrero de paja, el Thousand Sunny, tiene al frente la cara de un león, que es la misma que la de Kon, el leoncito de peluche de *Bleach*, un personaje muy divertido que sirve como contenedor de un espíritu.

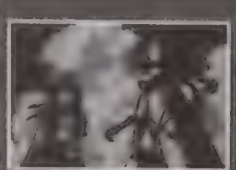
Cuando aparece Sogeking (Ussop, por si Luffy no lo sabe), le hacen una introducción pura él, muy al estilo *Mazinger Z*, con todo y lego del principio.

SLAYERS

En la primera temporada, cuando llegan a una aldea donde hay muchos caballeros, Lina, Gaury y Amelia se disfrazan de mujeres (obligando al único hombre del grupo). El look que toman es el siguiente: Lina se pone Lili, que se parece a Lita (Makoto de *Sailor Moon*), pero más pequeña y plana, por supuesto. Amelia se pone Lala y es idéntica a Ami Mizuno, sin lentes. Y su hermana Lulu es Gaury, con todo y coletas tipo Serena (Usagui Tsukino). Y de los tres, es él quien tal pegue que hasta se liga a un marinero.

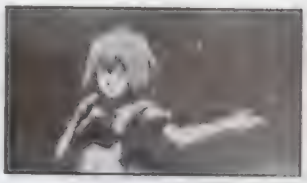
Se cree, entre los fans más fervientes, que la loca rival de Lina Inverse, la exuberante Serpiente Naga, no es otra que Gracila Ul Naga de Sailune (con ese nombre hasta ni yo lo digo), la hermana mayor de Amelia Tesla de Sailune. Otro indicio es que ella misma se hace llamar "Naga, la serpiente blanca" y el escudo de armas de Sailune es, en efecto, una serpiente blanca. Eso sin dejar pasar el enorme busto que ambas tienen (genética es genética).

Lina Inverse es un personaje seleccionable en el videojuego *Warcraft III*; de hecho, es una maga muy poderosa y su poder nivel seis es el "Dragon Slave", hechizo favorito de la chica en el anime.



MACROSS FRONTIER

En esta nueva serie que conmemora el 25 aniversario de la primera saga, se hacen referencia a las demás sagas en casi todos sus capítulos. Por ejemplo, la joven Ranka Lee, protagonista del clásico triángulo amoroso, participa en el concurso Miss Macross y hasta canta la ya clásica *Watashi no Kare Wa pilot* (Mi novio es un piloto), la misma que interpretó la primera ganadora, Lynn Minmay.



En conmemoración a la primera película *Macross: do you Remember, Love?* En el episodio especial, la misma Ranka canta *Ai Oboeteimasuka* durante los créditos finales, siendo la canción que Minmay interpretó en la batalla final.

Ozma Lee, el nuevo líder Skull (cuyo aspecto y forma de ser es una clara referencia a Roy Focker), es un fanático del grupo musical **Fire Bomber**, referencia a *Macross 7*.

FULLMETAL ALCHEMIST

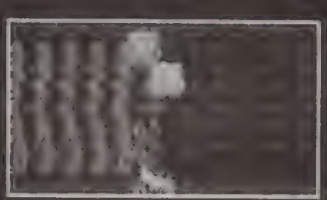
En Aquroya, la ciudad del agua, existe una ladrona muy sexy de nombre Psiren, que pone en apuros a los hermanos Elric en su camino a Ciudad Central. Por su aspecto, se trata de un "tributo" a *Shadow Lady*, de **Masakazu Katsura**.

NARUTO

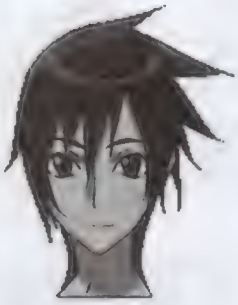
La espada "Kusanagui", que utiliza el malvado Orochimaru, significa "el cortador de pasto" y es parte de una leyenda. Un dios desterrado del cielo mató a la serpiente de ocho cabezas con una espada, la cual llamó "Kusanagui". Ésta, junto con el espejo de Orochimaru, son tesoros nacionales de Japón, que se supone que en verdad existieron y que tienen escondidos hasta la fecha, por lo que nadie los ha visto.

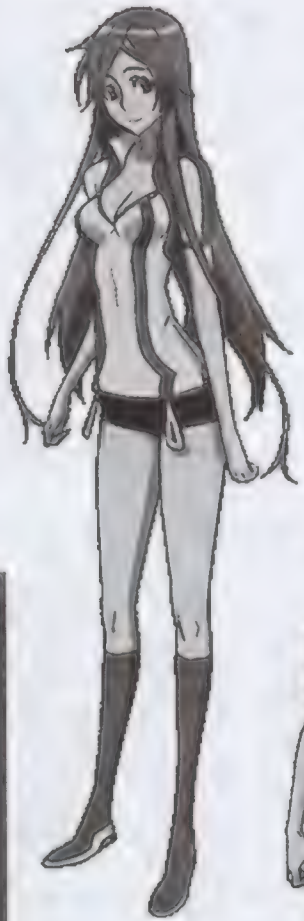
TORRE DE DRUAGA

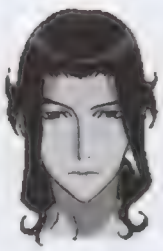
En el capítulo cinco, nuestros protagonistas caen en una trampa donde son transformados en muñecos de dos dimensiones y pixeleados. Sin duda, es un detalle que les causara mucha nostalgia porque son idénticos a los primeros gráficos de videojuegos clásicos como *The legend of Zelda*, *Dragon Quest* o *Final Fantasy*.

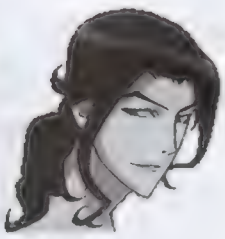


BOCETOS





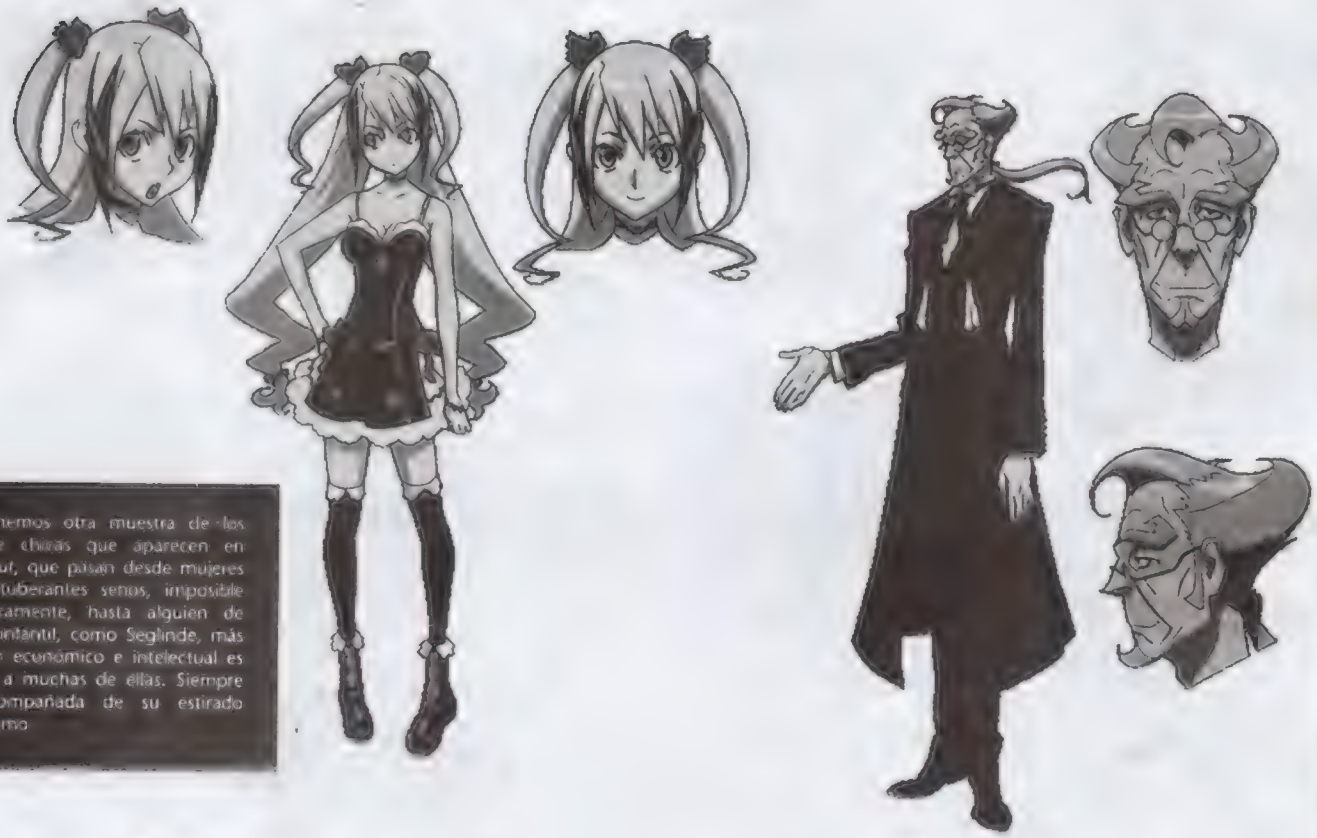




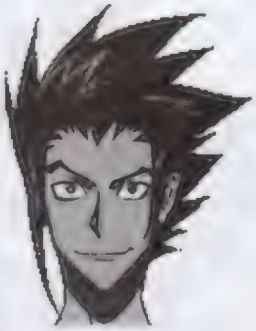
Dragonaut es una de las series más prometedoras de estudio Gonzo, justo después del final de *Romeo x Juliet*, la controversial adaptación de la obra clásica del dramaturgo inglés **William Shakespeare**. Gracias a estos bocetos tendrán una idea más clara para realizar personajes atractivos, tanto chicas guapas como bishonen, en especial si lo que les interesa es la ciencia ficción.

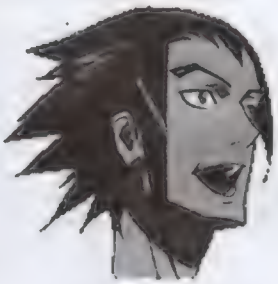
Comenzamos con los protagonistas, Jin y Toa, que junto con Gio, conforman un peculiar triángulo amoroso, tomando en cuenta que dos de ellos son dragones, las criaturas que provocaron la muerte de los familiares de Jin. La chica es una adorable criatura con un cuerpo atlético y voluptuoso, mientras que el protagonista tal vez no sea tan atractivo como Gio, pero tiene lo suyo.

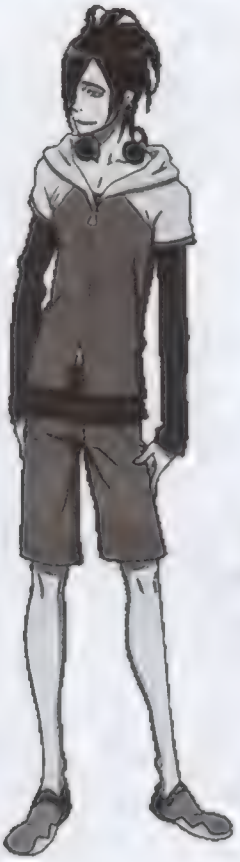
Dragonaut

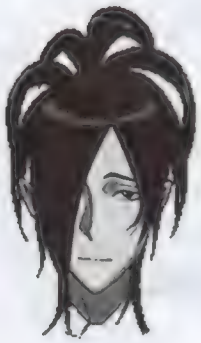


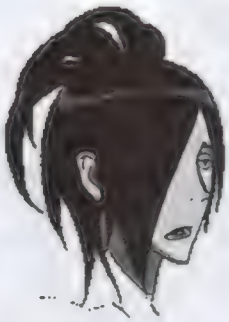
Aquí tenemos otra muestra de los tipos de chicas que aparecen en *Dragonaut*, que pasan desde mujeres con protuberantes senos, imposible anatómicamente, hasta alguien de aspecto infantil, como Seglinde, más su poder económico e intelectual es superior a muchas de ellas. Siempre está acompañada de su estirado mayordomo

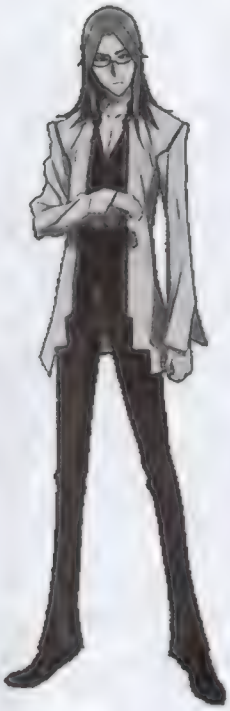


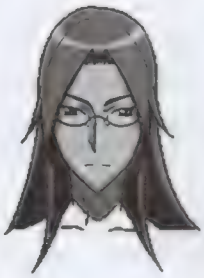


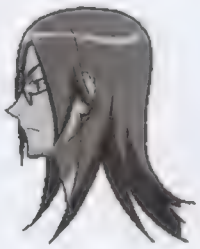








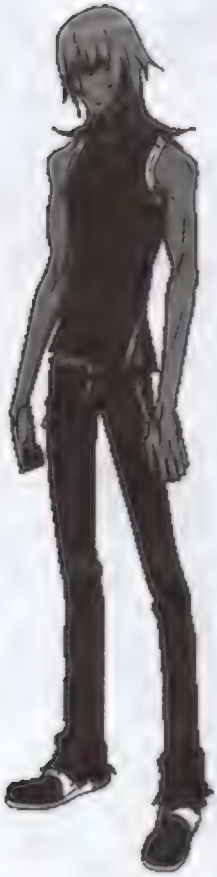


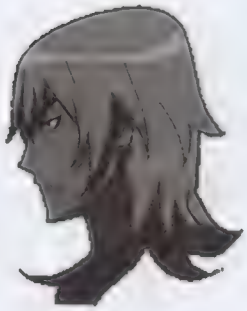


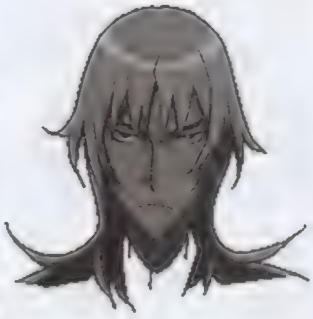
Los hombres son igual de variantes en esta serie, ya que pasamos desde bishonen de buen aspecto, altos y que siempre visten a la moda, hasta aquellos que también tienen aspecto infantil.

DRAGONAUT

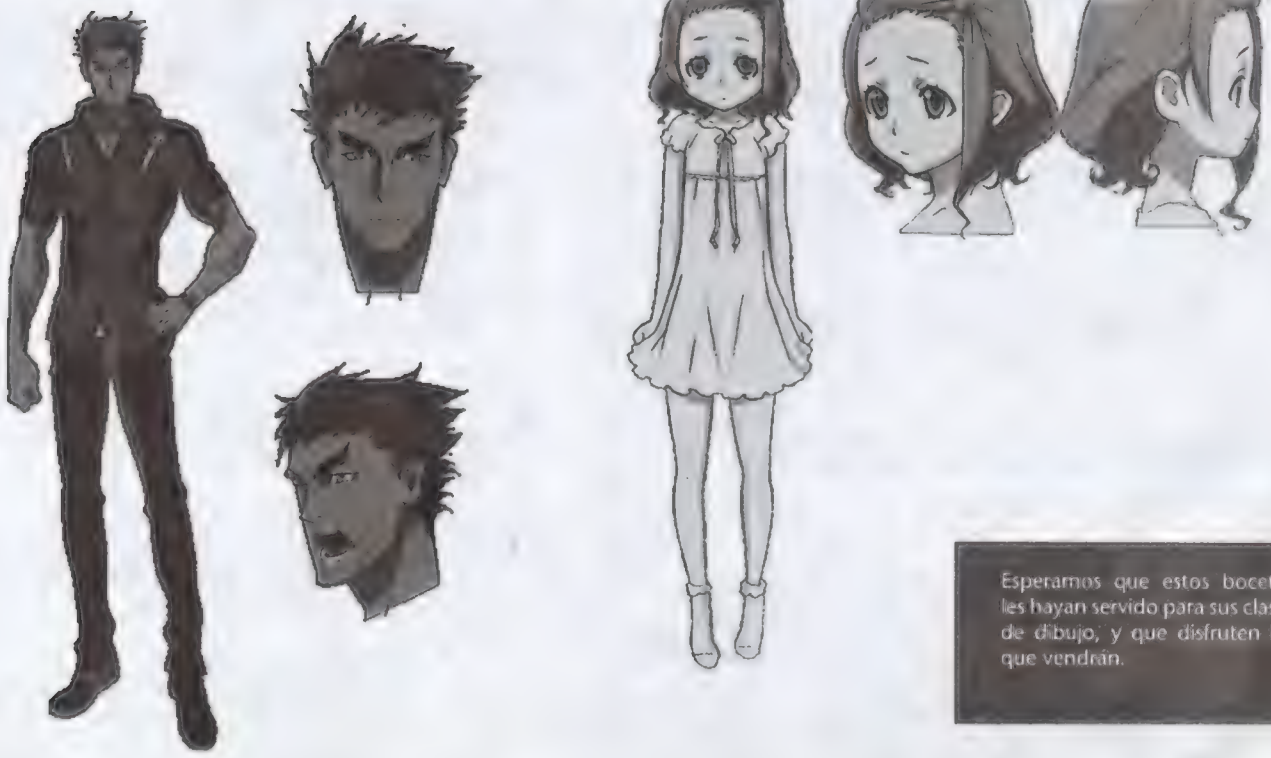
Como se darán cuenta, en *Dragonaut* importa mucho la moda. Para las mujeres imperan los trajes relativamente sexys y atrevidos, que sólo remarcan las curvas de aquellas que los usan, con un ligero toque futurista. En cuanto a los hombres, tenemos desde los trajes de pilotos, entallados y con detalles también futuristas, hasta aspecto más causal. Ni siquiera los miembros de la milicia se salvan del buen estilo.







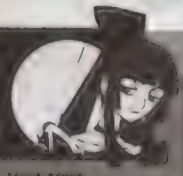
Seguimos con más muestras de personajes, que reafirman lo anteriormente escrito.



Esperamos que estos bocetos les hayan servido para sus clases de dibujo, y que disfruten los que vendrán.

CHIBIHORÓSCOPOS chinos

Por la Bruja Dimensional



RATA (O RATÓN: Nacidos en: 1900, 1912, 1924, 1936, 1948, 1960, 1972, 1984,1996

Debes tener cuidado al salir de tu casa de noche, pues te podrías encontrar en algún callejón que te llevará a una tienda mágica. Recuerda: sólo debes entrar si quieres que te concedan un deseo, pero te costará mucho.

...EY (O VACA) Nacidos en: 1901, 1913, 1925, 1937, 1949,1961, 1973, 1985, 1997.

Los nacidos bajo este signo deben tener cuidado con su carácter, ya que son un poco toscos y lastiman a los demás sin querer. Les aconsejo ir al barrio chino, comprar música clásica y aromatizar su cuarto con incienso, para traer la buena suerte y la tranquilidad.

...GRE. Nacidos en: 1902, 1914, 1926, 1938,1950, 1962, 1974, 1986, 1998.

No te gusta que los demás hablen mal de ti, si alguien lo hace, sacas al felino que llevas dentro. Recuerda que siempre existe la envidia y por más que luches, adonde quiera que vayas siempre te vas a topar con alguien así. Te aconsejo que mejor te tranquilices y tómalo con calma, tus amigos te quieren. Si quieres yo te ayudo, pero ya sabes el precio.

...Nacidos en: 1903, 1915, 1927, 1939,1951, 1963, 1975, 1987, 1999

Habrá varios momentos en los que te sentirás incómodo(a) con los demás y casi no hablarás. Saca tu verdadero yo y deja atrás tus problemas; tienes don de mando, aprovéchalo. Alguien te invitará a un kodomo. Te recomiendo que vayas, te distraerás mucho y te aseguro que esa pena se te quita rápido, sobre todo por los chicos(as) japoneses que verás.

...GÓN (O DRAGÓN) Nacidos en: 1904, 1916, 1928, 1940, 1952, ...1964, 1976, 1988, 2000.

Estarás que sacas fuego por la boca al enterarte de que una de tus amigas se está haciendo de fama y subiendo como la espuma, gracias a todo lo que ha recolectado de anime, lo que a tu vez habías planeado. Recuerda que ella se quiso mover rápido, pero tú no la seguiste, así que aguántate.

...Nacidos en: 1905, 1917, 1929, 1941, 1953, 1965, 1977, 1989, 2001

A veces eres como las víboras, andas de un lado a otro y nunca te quedas quieto(a), te gusta explorar los lugares y conocer gente nueva. Muy pronto conocerás a una persona igual a ti, que te invitará a una exposición que se hará en tu ciudad, muy parecida a la de Japón. Te gustará, aprenderás y conocerás muchas cosas.

...Nacidos en: 1918, 1930, 1942, 1954, 1966, 1978, 1990, 2002

Te gusta hacer lo que quieras y no respetas las decisiones de los demás. Esto te puede traer problemas a la larga. Cuida más tu salud en estos días, pues por llegar tarde a tu casa te enfermarás y no irás a muchas reuniones con tus nuevos amigos.

...Nacidos en: 1907, 1919, 1931, 1943, 1955, 1967, 1979, 1991, 2003

Eres muy tierno, pero cuando te enojas, te enojas. Además, te gusta cantar, salir de paseo con tus amigos y siempre dejas tus cosas para después. En unos días vas a ir al barrio chino y verás una lámpara que hace juego con la decoración de tu cuarto, lo malo será que no tendrás dinero. Si lo quieres, mejor haz tu tarea.

...Nacidos en: 1920, 1932, 1944, 1956, 1968, 1980, 1992, 2004.

Tendrás ganas de hacer cosas manuales de anime, tu imaginación estará a mil y te sentirás bien contigo mismo(a), pero es posible que hasta se te quitarán las ganas de dormir, y más aún si a la gente les gusta mucho y te las compran.

...LLO. Nacidos en: 1909, 1921, 1933, 1945, 1957, 1969, 1981, 1993, 2005.

Tendrás una suerte increíble, te saldrán propuestas de trabajo por todos lados, que te dejarán muy buen capital y fama. Conocerás a mucha gente famosa que te ayudará con tus planes futuristas; tal vez hagas viajes, los cuales te dejarán muchas experiencias maravillosas. Serás la envidia de muchos, pero no te quedes estancado(a) en una sola posición.

...Nacidos en: 1910, 1922, 1934, 1946, 1958, 1970, 1982, 1994, 2006.

Últimamente te has alejado de tus amigos por situaciones ajenas, esto te traerá tristeza y ganas de huir de la rutina diaria. Si no los puedes frecuentar, aunque sea háblales por teléfono, ellos no se han olvidado de ti. Por otro lado, tendrás momentos para decorar tu cuarto y ver todo tu anime que tienes acumulado en el ropero, el cual se está llenando de polvo.

...ERDO (O JABALÍ) Nacidos en: 1911, 1923, 1935, 1947, 1959, 1995, 2007.

Amas lo que haces, no te gusta depender de nadie (eso es muy bueno), te sientes libre, eres feliz con tus amigos y cuando van de compras juntos, en especial si es anime, adoras regalarles cosas en sus cumpleaños. Por eso todos son felices contigo y te extrañan cuando no vas.

Diseños Exclusivos Daidoji

Donde encontrarás
- Vestidos de noche
- Trajes de gala
- Ropa deportiva
- Prendas ahevinas

SE HACEN DISEÑOS PERSONALIZADOS

POR INAUGURACIÓN, UN ACCESORIO (ARETES, PULSERAS, DIADEMAS), CORRE POR NUESTRA CUENTA.

CITAS: TEL. 01800keroytomoyoasociados , e-mail: keroytomoyoasociados@daidoji.kero.sako

Por Aurea D. Freniere

LA TIRA

SOLUCIONES

SUDOKU

8	4	2	6	3	9	7	5	1
1	7	3	4	8	5	6	2	9
6	5	9	1	7	2	3	4	8
3	1	4	8	6	7	5	9	2
9	8	7	2	5	3	4	1	6
5	2	6	9	4	1	8	7	3
7	9	5	3	1	6	2	8	4
2	6	8	7	9	4	1	3	5
4	3	1	5	2	8	9	6	7

DIFERENCIAS

SOPA DE LETRAS

A	K	U	R	Y	O	T	A	I	S	A	N							
				O					E		E							
				U					N		P	E	G	A	S	O		
			N	M			T		S		H		A					
			E	A			O		H		R		L					
			G				M		I		I		A					
		M	A	K	O	T	O				T		X					
			V				E				E		I					
N			E				I	G	A	E	U		A					
O			R											S				
O			S	H	A	B	O	N	S	P	R	A	Y	E				
M			O				U						Z	T				
R	T	I	E	R	R	A	T	I	E	M	B	L	A	A				
O							E						F	M				
L							R	I	N	I				I				
I													R	N				
A							T	U	X	E	D	O	M	A	S	K		
S																		

エースをねらえ! ACE WO NERAE!

SIEMPRE LA MEJOR

Hiromi Oka tiene un sueño, en realidad muy sencillo: ser una gran jugadora de tenis. Desde niña adoraba el deporte, pero se volvió en verdad fanática en su preparatoria cuando conoció a Reika Ryuzaki, la campeona escolar de tenis. Asombrada por la gracia con la que Reika jugaba, Hiromi decidió que no descansaría hasta igualarla y, a pesar de no ser tan buena, inmediatamente se une al equipo.

Entonces llega un nuevo entrenador para las chicas, Jin Munakata, quien de inmediato decide que volverá a Hiromi la campeona que ella quiere ser, le guste a la involucrada o no, empezando lo que sólo puede describirse como uno de los entrenamientos más rudos de la historia, ya que Munataka insiste que lo primero en la vida es el tenis, y todo lo demás son distracciones innecesarias. Si bien al principio Hiromi está de acuerdo con él, las cosas se complican cuando se enamora de Takayuki Todo, un jugador de un equipo rival. Esto no le gusta nada a su entrenador, quien insiste en que debe olvidarlo, mientras que la chica comienza a dudar sobre sus sueños y la manera de lograrlo.

LA RAQUETA DE ORO

¿Suena a argumento de telenovela? Pues no lo es. Es la historia del manga *Ace Wo Nerae!* o *Apuntando a ser la Mejor*, creada en 1972 por **Sumika Yamamoto**, que es uno de los pilares del shojo moderno. Pero sí, suena a una telenovela, y tal vez por eso en el 2004 fue adaptada por TV Asahi para ser uno de sus dramas de siete episodios (nueve si contamos los especiales) de la televisión japonesa.

Producida por **Motohiro Matsumoto** y **Shizuo Sekiguchi**, la serie comenzó a ser transmitida los jueves a las nueve de la noche, consiguiendo una fuerte popularidad entre los televidentes, no sólo por el argumento, sino porque estaba estelarizada por **Aya Ueto** en el papel de Hiromi. Aya, considerada por muchos como una "super Idol", es también la estrella de las películas *Azumi* y *Azumi 2*, por lo que su fama ayudó, y bastante, a los ratings de la serie. Acompañando a Aya estaban **Maasaki Uchino**, un verdadero veterano de la actuación en Japón en el papel de su coach, Munataka; la carismática **Rio Matsumoto**, quien ya antes había actuado en otro clásico del shojo llevado a la vida en *Glass no Kamen*, dándole vida a la mariposa de la cancha, **Reika Ryuzaki**; y el galan **Yoshizawa Hisashi** como el igualmente galán Takayuki Todo.

La serie fue lo suficientemente exitosa como para merecer un especial, *Ace Wo Nerae! Kiseki e No Chousen* (*Retando a un milagro*), que por supuesto, repitió al mismo reparto y siguió el argumento del manga, sobre el crecimiento de Hiromi, quien poco a poco se da cuenta de que no puede permitir que nadie más que ella misma tome las decisiones que van a formar su futuro.

Si bien a momentos puede resultar demasiado dulce para un televidente casual, *Ace Wo Nerae!* junta muchos de los mejores puntos que puede uno encontrar en un drama japonés: un buen reparto, que no está formado en su mayoría de estrellas recién descubiertas por sus respectivas agencias, sino por jóvenes actores que ya tienen por lo menos cinco o seis años de experiencia y diferentes papeles en su currículo. Podemos agregar una dirección bastante firme para un drama televisivo, y lo más importante, un buen argumento que mantiene al televidente intrigado durante la corta duración de un drama. Y al final de cuentas: ¿No siempre decimos que el mejor punto del manga son sus historias?

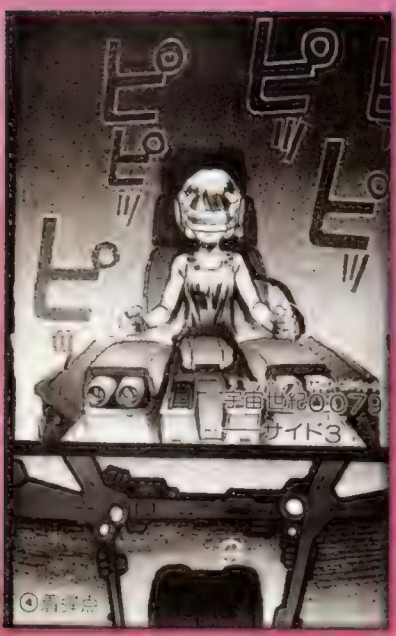
© TV Asahi

Por Jareth Levrack

École du Ciel

NAVEGANDO EL UNIVERSO

15+ MECHA



Con el paso del tiempo las historias se perfeccionan. Ejemplo de ello es la apasionante saga *Mobile Suit Gundam*. Desde su despegue inicial, hasta nuestros días, cada entrega explora tanto el espacio exterior como la complejidad humana.

En el 2002, la revista *Gundam Ace* serializó la propuesta de **Haruhiko Mikimoto**, quien basándose en la premisa argumental de *Hayime Yatate* y *Yoshiyuki Tomino*, desarrolló la trama de *École du Ciel*. En total contraposición del plot original, Mikimoto elige a una heroína, siendo que usualmente los protagonistas principales son chicos. Pese al cambio, los seguidores de la saga recibieron cálidamente la idea, pues la presencia femenina en el contexto del mundo Gundam tornaba más interesante el guión.

La editorial Kadokawa Shoten publicó el manga conformado por 10 tomos. El tiraje aún no concluye. El crossover se llevó a cabo en EE.UU., Italia y Francia gracias al esfuerzo conjunto de las editoriales TokyoPop, Editions Star Cómics y Piká Editions. En dichos países el género de mechas posee una gran cantidad de fans, lo cual aseguró su éxito y popularidad.

El estilo de Haruhiko Mikimoto posee rasgos ochenteros clásicos, como los rostros redonditos. Aunque en algunos personajes, especialmente los masculinos, recurre a la matizada triangulación, el diseño es atractivo, en ocasiones se remarca bastante la rudeza y las personalidades fuertes por medio del trazo. Algunos personajes masculinos poseen miradas tan desafiantes que es posible leer sus intenciones. El autor se enfoca de manera contundente en la construcción emocional del reparto, siendo las emociones explosivas y la constante reflexión un rasgo general que explora la humanidad de cada rol.

Con un par de imágenes a color, Mikimoto revela su apegada tendencia a la acuarela. Dicho recurso visual se presenta también durante la transición de episodios, aunque a lápiz obtiene un efecto bastante peculiar. La mancuerna establecida entre drama –emociones– y sci-fi –mechas– es atractiva. Una joya de nuestro siglo que se ha mantenido al margen de la historia original. Verdaderamente emocionante. Disfrútenla.

Tschüss.

ACOMPÁÑAME AL HORIZONTE

Asuna Elmarit es una joven proveniente de la vieja colonia Zeon, escenario de una terrible matanza que ocurrió un año atrás. Asuna estudia en la escuela militar École du Ciel, donde se entrena a los futuros pilotos Mobile Suit, llamados New Type. Su desempeño escolar es realmente pésimo, al grado de que sus compañeros la apodan la "pequeña inútil". Ella hace lo posible por dar lo mejor de sí, pero la constante crítica por parte de sus compañeras y las reprimendas de los profesores no hacen más que desanimarla.

Pese a sus malas calificaciones, Asuna logra entablar vínculos emocionales positivos. Como es la amistad de Shin Barka, uno de los mejores elementos de la base, quien la ayuda técnicamente con algunos consejos. Emilu Voigtlanger se volverá su mejor amiga, aunque al inicio es fría y distante.

Mientras los demás estudiantes avanzan en su entrenamiento, Asuna se rezaga. Justo cuando debe reaccionar se petrifica por el inesperado golpe de los recuerdos que le infunden un miedo tan terrible, que le impide controlar al mecha. La clave para aprender a volar está en su memoria, cuando era niña su sueño era tener su propio Gundam. Ahora apenas puede creer que sus manos sostienen los controles.

En un repentino giro, Asuna desarrolla su talento de piloto gracias al apoyo de sus amigos, hasta desarrollar un potencial bélico asombroso, calificado con el grado de excelencia militar. Sin embargo, sus incontenibles recuerdos a veces la empujan a perder la noción de la realidad.

¿Podrá eliminar a su enemigo antes de convertirse en presa?

Año de publicación: 2002
Tankoubon: 10 hasta la fecha
Historia y arte: Haruhiko Mikimoto
Licencia: TokyoPop

FICHA TÉCNICA

© Haruhiko Mikimoto

ロードス島戦記

RECORD OF LODOSS WAR

AL LÍMITE DE LA FANTASÍA

15+ SHONEN FANTASÍA

En los ochenta, la editorial Group SNE lanzó un libro genérico titulado *Replay*, el cual sin ser específicamente una novela transcribía una sesión de RPG. La prioridad del proyecto era capturar para los lectores el desarrollo del juego y cubrir los eventos más importantes del mismo. Posteriormente, la revista *Comptiq* incorporó una sección similar enfocada en diversas partidas. Una de las primeras propuestas fue *Record of Lodoss War*, basado en la estructura de *Dungeons & Dragons*. Dicho título se convertiría en una imponente franquicia de novelas de fantasía.

El autor, **Ryo Mizuno**, utilizó una historia propia, ubicada en el mundo de Forcelia, para crear una aventura eterna, donde seres mágicos y héroes mortales luchaban contra el mal. A partir de ese momento el argumento original se adaptó a diversos formatos. En 1990 el OVA de 13 episodios fue realizado por el estudio Madhouse. En 1992 apareció un videojuego para PC. Conforme pasó el tiempo y la consola evolucionó, se realizaron diversas entregas de *Record of Lodoss War*, ya sea para Mega Cd, SNES, Gamer Boy Color y Dreamcast, esta última se llevó a cabo en el 2000.

A partir de 1998 la editorial Kadokawa Shoten comenzó la publicación de los seis títulos que conformaban el manga de *Record of Lodoss War*. El primero, *Haiiro no Majo* –La bruja Gris– constaba de tres tomos; Mizuno realizó la historia y **Yoshihiko Ochi** se encargó del arte. El segundo, *Hono no Majin* –El demonio de Fuego–, eran dos tomos. El tercero, *Farisu no Seijo* –La dama de Faris– con el argumento de Mizuno y el arte de **Akihiro Yamada**; se presentaba en dos tomos. El cuarto, *Eiyu Kishi-den* –Crónicas del Heroico Caballero–, se desarrollaba en seis tomos; el arte estuvo en manos de **Masato Natsumoto**, siguiendo la historia de Mizuno. El quinto, *Yokoso Rodosu-to e!* –Bienvenidos a la isla Lodoss–, tenía tres tomos. Y el sexto, *Didoritto Monogatari* –La historia de Deedlit– se conformaba por dos tomos; el arte era del artista **Setsuko Yoneyama**.

Aunque la historia principal se desarrollaba desde diversas perspectivas narrativas, el verdadero despegue de la premisa argumental se plantea en el primer título de manga. Así, *La Bruja Gris* determina los antecedentes de lo que sucederá; de igual forma presenta al elenco principal. Cabe destacar que la mancuerna creativa de Mizuno y Ochi es bastante peculiar, pues engarzan tanto visual como narrativamente visos de acción trepidante, con una línea épica fantástica notable. Pese al diseño con matices ochenteros, de rostros redonditos, la construcción emocional del reparto supera incluso las expectativas del lector. El ritmo de lectura es ágil, acorde con el desarrollo de la premisa argumental. Sin duda, una obra clásica digna de coleccionarse. Tschüss.

MAGIA Y SOMBRAS

Parn es el hijo de un rey deshonrado. Al inicio de su aventura, su principal motivación es descubrir qué le sucedió realmente a su padre. Además, desea restaurar el honor y respeto perdidos de su familia. Aunque carece de experiencia en el campo bélico, se destaca su don de líder. Al emprender su viaje lo acompaña su amigo de infancia, Etoh. Según avanzan durante su trayecto, se incorpora Slayn, quien usualmente desafía a Parn, fuera de su genuina amistad, y a veces lo hace para medir fuerzas. También los acompaña Guim, el nuevo mentor de Parn y la voz de la experiencia del viaje.

Parn conoce a Deedlit, una espigada elfo que proviene del Bosque del No Retorno. Su prioridad es evitar la extinción de su raza. Paulatinamente, su relación pasará de la amistad al interés romántico. Parn encontrará aliados poderosos en los reyes Kashue y Fahn, compañeros de viaje en Shiris y Orson. En tanto sus enemigos serán el emperador Beld, Ashram y el demoníaco hechicero Wagnard.

El tiempo apremia y Parn debe cumplir su misión: ¿Podrá lograrlo?

Historia y arte: Ryo Mizuno
Licencia: Central Park Media

FICHA TÉCNICA

© Ryo Mizuno

Por Adalisa Zárate

Emma

15+

SHOJO

UN AMOR MUY EDUCADO

Emma no ha tenido una vida fácil. Vivía en una pequeña villa en Yorkshire donde su familia no tenía mucho dinero, pero por lo menos eran felices, hasta que fue secuestrada para trabajar en una casa de mala muerte en Londres, como le pasó a muchas chicas de la era victoriana. Aun cuando logró escapar, la vida no fue más sencilla. Como pasaba en esa época, su reputación estaba mancillada, era considerada una mujerzuela y no tenía amigos ni a nadie a quien acudir en la gran capital, así que cada vez se perdía más y más; hubiera terminado muerta en un callejón de no ser por la amabilidad de la señora Kelly Stowner.

La señora Stowner, a su vez, era otra víctima de las restricciones de la era. Casada a los 18, como buena señorita de sociedad, perdió a su marido a los 20, y al no tener hijos, era considerada una viuda de edad en la flor de su juventud. Sin muchas otras opciones, decidió convertirse en una institutriz, y comenzó a educar a los hijos de la familia Jones, rica y con mucha reputación, para hacerlos miembros dignos de la sociedad inglesa. Al conocer a Emma y darse cuenta de su sufrimiento, la emplea como su doncella, enseñándole a leer y a escribir, para ayudarla a salir adelante a pesar de los problemas.

La vida para Emma hubiera estado solucionada, gracias a su educación y a su nuevo empleo que le permitían sobrevivir de una manera digna, hasta que conoció a William Jones, el alumno mayor de la Sra. Stowner. Para ambos, fue amor a primera vista, incluso cuando Emma abrió la puerta de la casa Stowner directo contra la cara de William cuando se conocieron. La joven no pareció estar muy afectada, ya que la sociedad (y la educación de su mecenas) la ayudaron a mantener una cara seria y compuesta durante todo el primer encuentro, pero William, acostumbrado a tener lo que quería en cuanto lo veía, no pudo ocultar su atracción, al grado de que su antigua institutriz se dio cuenta de inmediato. Más aún cuando William dejó "accidentalmente" su guante en la casa, para así lograr hablar con Emma lejos de la mirada atenta de Stowner.

Y ése fue el inicio de un romance victoriano, propio y secreto. William, por ser el heredero de una vasta fortuna, no podía casarse o salir abiertamente con Emma y, dadas las costumbres de la época, ninguno de los dos podía siquiera hablar de estar enamorados, pero a base de encuentros casuales, regalos sencillos como pañuelos de encaje y sí, una pequeña ayuda de la sabia Sra. Stowner, que sabía perfectamente lo que pasaba ante sus ojos, ambos pudieron darse cuenta de que su amistad era en realidad amor. Incluso, cuando William no era el único pretendiente de la callada Emma, y eso hizo que en un principio pensara que no había ninguna esperanza para ellos, con ayu-

da de la institutriz, quien admite haberse vuelto algo sentimental en su vejez, intenta empujarlos el uno hacia el otro con la mayor discreción posible, hasta cuando el padre de William comienza a organizar un matrimonio arreglado para su hijo.

Pero en el siglo XIX uno no vivía por mucho tiempo, y tras una corta convalecencia después de una caída, la Sra. Stowner muere, dejando a Emma sola. Y sin su señora, y convencida de que no es propio para ella estar con William, huye de Londres dispuesta a regresar a su hogar. Pero la vida de Emma no puede ser tan sencilla.

UNA HISTORIA VICTORIANA

Este manga de **Kaoru Mori** es una joya bastante rara en el mundo de los mangas modernos. A pesar de que su protagonista es una doncella de servicio, y que comenzó a ser publicado en medio del "boom" de las chicas vestidas de "maids", no tiene absolutamente nada de fanservice, y al contrario, está dibujado con la misma sobriedad que corresponde a la era en la que ocurre la historia.

Emma es una chica seria, de lentes, que acomoda su largo cabello en un muy propio chonguito, no habla a menos que se le hable, y mantiene sus sentimientos ocultos; especialmente a sabiendas de que no es propio ni correcto estar hablando de ellos. William, por otra parte, es un joven heredero que no parece estar muy consciente de lo que realmente significa ser la cabeza de su familia, y las cosas que su padre y la misma sociedad esperan de él. Al mismo tiempo, es tímido e inseguro, lo que hace que uno pueda pensar que muchos de sus amigos –como Hakeem, el príncipe hindú– podrían ganar el corazón de Emma antes de que William decida ser claro con ella.

La autora, Kaoru Mori, comenzó a escribir el manga con ayuda exclusiva de libros de historia como referencia, pero a partir del volumen tres, y al darse cuenta de que la serie estaba siendo leída por más y más personas, contrató a **Rico Murakami** para que le sirviera como consultor histórico y así asegurar que toda el mundo de Emma y William fuera lo más correcto posible, tanto visual como argumentalmente. Esta acción resultó ser una inversión muy buena, ya que en el 2005 *Emma* ganó el premio a la Excelencia en el festival de Artes Publicitarias de Japón.

Publicada originalmente en la revista *Monthly Comic Beam*, la historia de Emma y William termina oficialmente en el séptimo volumen, el capítulo 52. Pero a raíz del cariño que los lectores tuvieron con los personajes, y el mundo que los rodeaba, Mori decidió continuar escribiendo historias cortas de los personajes alrededor de la joven doncella y su adorado, bajo el nombre de *Emma Bangaihen* (*Emma: otras historias*), y agregándolos a partir del volumen ocho de la misma serie.

Así como en América hay muchos fanáticos de la cultura japonesa, que intentan recrear en sus obras el sentimiento de diferentes eras de la historia de Japón, Mori es una fanática confesada de la cultura inglesa, particularmente de la era victoriana con sus reglas, tradiciones, restricciones y, por supuesto, su moda. Así que cuando comenzó a dibujar *Emma*, estaba dispuesta a recrear el Londres de finales de 1800 con el mayor detalle posible. Uno podría pensar que dicha exactitud, con su falta de algún otro truco para atraer el interés de los lectores, como sería el ya mencionado fanservice, o el agregar elementos de fantasía o steam punk, podría causar que la serie no fuera muy gustada, pero para muchos lectores fue el soplo de aire fresco que necesitaban para poder leer sobre doncellas y sus verdaderas obligaciones, sin tener que entrar en los reinos de las fantasías adolescentes.

Esto hizo que se volviera un título de culto para muchos japoneses, y que se abriera un "maid café" en Shinjuku, que en lugar de tener a las típicas meseras con el traje corte francés que ya se ha vuelto casi un estereotipo del anime, están vestidas con la sobriedad y elegancia que uno encuentra en *Emma*, siguiendo las reglas, no del Londres victoriano, sino las estipuladas por la autora en el manga.

Con todo y todo, fue una verdadera sorpresa cuando CMX anunció que el manga sería traducido como parte de su línea dedicada al género, especialmente cuando uno consideraba que los títulos que hasta ahora habían traducido eran o verdaderamente famosos, o francamente antiguos y desconocidos. La diferencia de estilo también hacía que esto pareciera un riesgo mucho mayor a los que uno está acostumbrado a ver de la línea de manga de DC, pero por una vez el riesgo se pagó con un gran éxito, y a la fecha *Emma* es de los mangas mejor recibidos de los que han sido traducidos por DC, abriendo así la posibilidad de que el anime, de sólo 12 episodios, fuera traducido por Nozomi Entertaiment.

Año de publicación: 2002
Tankoubon: 7
Historia y arte: Kaoru Mori
Consultor histórico: Rico Murakami
Licencia: CMX Manga

FICHA TÉCNICA

©Kaoru Mori

soundtrack

MACROSS FRONTIER NYAN FRO OST I

Tracks: 24
Compositor: Yoko Kanno
Calificación:

La mancuerna de Yoko Yanno y **Shoji Kawamori** había dado uno de sus mayores frutos en los OVAS de *Macross Plus*, pero en la última parte de esta saga, que sirve para conmemorar su 25 aniversario, se han superado con creces, dándonos uno de los mejores *soundtracks* de este año. No exageramos, tanto las melodías compuestas por Kanno como las diversas canciones de **Sheryl Nome**, la actual Idol, y de **Ranka Lee**, son una delicia auditiva que no tienen punto de comparación. De las primeras destacan *Welcome to my Fan Club´s Night!* y *Aimo*, cuyos acordes nos recuerdan mucho la clásica canción *Voices*. En cuanto a las composiciones de Kanno, tenemos *Big Boys, Private Army* y *Alto´s Teme* entre lo más llamativo, aunque en realidad todos los *tracks* lo son. De verdad no pueden dejar de conseguirlo.

COWBOY BEBOP OST I

Siguiendo una especie de tributo a **Yoko Kanno**, tenemos sin duda uno de sus trabajos más interesantes y reconocidos, lejos de sus colaboraciones en *Macross*, en el clásico *Cowboy Bebop*. Su banda sonora está compuesta en total por tres *soundtracks*, sin incluir el de sus películas, mas el primero sobresale por sus *tracks*, cargados de un toque de jazz inolvidable, sin olvidar los solos de guitarra acústica que son ya sellos indiscutibles de esta compositora. Por supuesto, incluye uno de los temas clásicos de la animación: *Tank!*, tan lleno de ritmo, tan pegajoso que, aunado con las imágenes creadas para el *opening*, le dan un toque a serie de los setenta que ha sido causa de parodias en Internet. Otra joya que no pueden dejar de tener.

Tracks: 17
Compositor: Yoko Kanno
Calificación:

AYAKASHI OST

GHOST IN THE SHELL-STAND ALONE COMPLEX

Tracks: 16
Compositor: Yoko Kanno
Calificación:

Otra mancuerna exitosa sin duda, al conjuntar la intrigante historia de Masamune Shirow con los acordes de Yoko Kanno. Debido a las diferentes adaptaciones de *Ghost in the Shell*, para su banda sonora han colaborado diferentes compositores, entre ellos el también famoso **Kenji Kawai**, mas el trabajo de Kanno vuelve a ser estremecedor en los tres álbumes que compuso. Alejándose de los temas casi sacros de *La visión de Escaflowne*, el jazz de *Cowboy Bebop*, y las batallas épicas de *Macross*, en esta ocasión tenemos el cyberpunk hecho música, destacando desde el inicio con *Run Rabbit Junk*. Mucho metal y electrónica, aunado a una que otra canción suave, es lo que encontrarán en este primer álbum. La verdad les recomendamos que consigan todos.

Tracks: 33
Compositor: Soushi Hosoi
Calificación:

Ayakashi es un anime enfocado en la ciencia ficción, compuesto apenas de 12 episodios. Para su banda sonora contó con la participación de **Soushi Hosoi**, un compositor que ha tenido breves pero importantes participaciones en anime como en la extraña *Onegai Twins*, historia paralela a la popular *Onegai Teacher*, y en la yuri *Kamisama-Girl Meet Girl*, donde se caracterizó por sus melodías suaves y románticas. En esta ocasión se aleja un poco de su anterior estilo y nos regala un viaje por el espacio gracias a sus acordes mágicos, con coros masculinos y femeninos que los estremecerán desde el principio. Incluye las versiones cortas del *opening* y *ending*, destacando el primero, *Cloudier Sky*.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA-EL PRÍNCIPE CASPIAN OST

Tracks: 16
Compositor: Gregson Williams
Calificación:

Cerramos con uno de los estrenos más esperados del verano, la continuación de las aventuras de la historia épica de Lewis, con la aventura del Príncipe Caspian y el regreso de los hermanos Pevensie. La película en sí tuvo buena aceptación, y en cuanto a su banda sonora, podemos decir que superó con creces su trabajo anterior, con melodías intensas, llenas de violines y coros, que reflejan el cambio drástico a la historia. Sin embargo, en cuanto a las canciones que incluyen al final, la verdad no son lo más llamativo, al menos en el anterior incluía un tema cantado por **Alanis Morrisete**, pero el trabajo de **Gregson Williams** es destacable.

YOKO KANNO SIGUE SIENDO SINÓNIMO DE GRAN ÉXITO MUSICAL. MUESTRA DE ELLO ES QUE EL PRIMER SOUNDTRACK DE *MACROSS FRONTIER: NYAN FRO*, SE COLOCÓ EN EL TERCER LUGAR DE VENTAS EN JAPÓN, CON 72,000 COPIAS VENDIDAS, LO QUE NO SE HABÍA LOGRADO EN MÁS DE 10 AÑOS, DESPUÉS DE LA SALIDA DEL ÁLBUM DE *THE END OF EVANGELION*. POR SUPUESTO, ESPERAMOS CON ANSIAS LA SALIDA DEL SEGUNDO Y DE MUCHOS MÁS DE ESTA PROLÍFICA COMPOSITORA.

EL ESTUDIO DE KAGURA

música para VIDEOJUEGOS

PRIMERA PARTE

Desde la aparición de los videojuegos, su popularidad ha crecido por diferentes razones y circunstancias. Lo primero que llama la atención es la evolución de los gráficos, la historia y tal vez un poco el diseño de los personajes. Mas uno de los elementos que se ha vuelto indispensable es sin duda la música, que ha evolucionado con los años y cuya historia bien vale la pena contar, pasando desde el uso de microprocesadores hasta llegar a melodías interpretadas por orquestas sinfónicas, y con compositores que han transcendido a niveles insospechados.

Como cuenta la historia, el auge de los videojuegos ocurrió en la década de los setenta, cuando lo popular eran los arcades y que por ende no utilizaban banda sonora, salvo contadísimas excepciones. Sin embargo, se empezó a utilizar los microprocesadores para generar ondas analógicas, que convertían códigos digitales e impulsos electrónicos que generaban efectos sonoros. Claro que entonces la música era monofónica, cíclica y sólo aparecía al inicio de la partida, como en el clásico *Pac-Man*. El resto de los programas no podían darse dicho lujo, ya que tenía que ser transcrita a código por un programador, sin importar si tenía o no experiencia musical, por lo que se utilizaban partituras de canciones populares, casi ninguna eran originales.

Aparte, existían las limitantes tecnológicas de la época; por ejemplo, el Atari 2600 era capaz de generar sólo dos tonos o notas simultáneamente. Dicha tendencia continuaría en la década de los ochenta, aunque la historia estaba a punto de cambiar con la aparición de una de las consolas más importante de todas: Famicom, mejor conocida como NES.

EL INICIO DE LA FAMA:
TERCERA PARTE DE GACK

Por: Satsuna Yagami

En octubre de 1995, a la edad de 22 años, el rostro y la voz de **Gackt** comenzaron a tomar fuerza gracias a su incursión en la banda gótica visual kei **Malice Mizer**, la cual en ese entonces ya gozaba de cierta fama que aumentó por la homogeneidad de imagen que tenía su ahora nuevo vocalista con el estilo del grupo. Así ambos (Gackt y la banda misma) salieron beneficiados, incrementando su popularidad a pasos agigantados que al parecer sólo traería cosas buenas y que se reflejaban con la gran aceptación de las nuevas canciones que iban sacando al mercado y su éxito en el escenario.

Pero tras esta fachada de éxito y crecimiento se ocultaba un detalle un tanto oscuro para Gackt, ya que si bien le iba bien en su carrera musical en general, en el aspecto personal era muy distinto, pues se veía siempre muy limitada su participación en la parte creativa de la banda. Dado que, aunque su voz ya era más que conocida por el público, su música seguía hasta ahora en el total anonimato, pues Mana era el que tenía el control total en la creación musical de la banda, sólo de vez en cuando Gackt escribía algunas letras y la canción *Le Ciel* fue la única en la que este tuvo total control.

Así, debido a la falta de influencia sobre las decisiones en el grupo, los constantes desacuerdos y al notar que el estilo del mismo iba disminuyendo en popularidad, Gackt comienza a interesarse cada vez más en continuar su carrera musical en solitario, lo cual finalmente se hizo realidad, con su salida de Malice Mizer en enero de 1999.

Por Ana Luisa Espinosa

12+
DRAMA
ROMANCE

Tokyo Marble Chocolate

LA DULZURA DEL GRAN AMOR

¿Alguna vez has estado enamorado o enamorada? ¿Alguna vez has sentido las famosas "mariposas en el estómago", el deseo indescriptible de estar siempre junto a esa persona, en las buenas y en las malas? Dicen que encontrar el verdadero amor es muy difícil, pero más lo es decir esas sencillas palabras: te amo.

Ese es el gran dilema al que se enfrentan Chiziru y Yuudai, una joven pareja que tendrá que decidir entre seguir su relación o tomar caminos separados, durante un frío invierno en la ciudad de Tokio, sin imaginar que un pequeño mini burro (sí, así como leyeron), los guiará en la decisión a tomar. Todo esto y más encontrarán en la deliciosa historia *Tokyo Marble Chocolate*.

EL AMOR ESTÁ EN EL AIRE

Production I.G. tiene en su haber una gran diversidad de animes e historias que se han vuelto inolvidables al paso del tiempo. Sin duda, una de las más recordadas son sus diversas adaptaciones de la obra original de **Masamune Shirow**, *Ghost in the Shell*, así como *Love Hina*, de **Ken Akamatsu**, ambos clásicos de la animación japonesa. Claro que durante el 2007 y principios de este año nos emocionaron cuando retomaron una de las últimas obras de **CLAMP**, *Tsubasa Tokyo Revelations*, en una serie de tres OVAS que reivindicaron la desafortunada segunda temporada de la

misma, al igual que su excelente trabajo en la serie *xxxHolic*.

Precisamente en el 2007, dicho estudio celebró su vigésimo aniversario y, junto a BMG Japan, lo conmemoraron al crear *Tokyo Marble Chocolate*. Conformado por dos OVAS que en conjunto tienen una duración de 45 minutos, es una deliciosa historia llena de amor, con la calidad a la que nos tiene acostumbrado I.G.

La dirección recayó en **Naoyoshi Shiotani**, siendo su primer trabajo en este rubro, ya que antes había colaborado en otras áreas en *Blood+*, *The Prince of Tennis* y la consabida *xxxHolic*. El diseño de personajes fue de **Fumiko Tanikawa** y **Kyoji Asano**; la primera se había dedicado más bien a mangas, teniendo en su haber títulos como *Hana to Wakusei* y *Homemade*. En cuanto a Asano, tiene mayor experiencia en la animación, al trabajar en *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, *Le Chevalier D´Eon* y en los OVAS de *Tsubasa*.

La banda sonora destaca por la suavidad de sus melodías, como se acostumbra en las películas animadas que se alejan de la violencia y la fantasía. El encargado fue **Takeshi Yanagawa**, siendo esta obra su segundo trabajo, ya que antes sólo había participado en el OVA *Strait Jacket*, mas, por su trabajo en *Tokyo Marble*, se le pronostica un futuro exitoso.

¿Qué podemos esperar de *Tokyo Marble Chocolate*? Simplemente una linda y sencilla historia, protagonizada por dos jóvenes comunes y normales, con vidas semejantes. Al estar compuesta sólo por dos OVAS, la narración es fluida, además de que tiene la característica especial que ambos capítulos cuentan la misma historia, sólo que vista desde la perspectiva de cada uno de los protagonistas, una idea tal vez trillada, pero una vez que se disfrutan ambas, se complementan de maravilla.

Aunque tal vez no tenga la calidad inigualable de **Hayao Miyazaki** (*El viaje de Chihiro*, *Mi vecino Totoro*), o la melancolía de los trabajos de **Makoto Shinkai** (*The Place Promise in our eEarly Days*, *The Voices of a Distant Star*), es una interesante propuesta que, sin le dan oportunidad, se quedará en sus corazones. Sólo una recomendación: véanla junto a esa persona especial, la experiencia será todavía más inolvidable.

ZENRYOKU SHONEN

Yuudai es un chico que ha tenido muy mala suerte en el amor, él mismo se describe como un cobarde e indeciso. Cuando se enamoró de una linda chica, dejó de verla sólo porque su perro lo espantó; en otra ocasión, unos gandules molestan a su siguiente novia, pero cuando trató de rescatarla ella terminó dándoles unas buenas patadas. En pocas palabras, este muchacho es un desastre en el romance, mas su actual novia, Chiziru, parece ser la indicada y está dispuesto a declararle su amor.

Es invierno y la ha citado en una sencilla cafetería, llevando consigo un regalo muy especial. Justo cuando está a punto de dárselo, recibe una llamada: resulta que en lugar del conejo que había comprado para Chiziru, lleva un mini burro, una criatura que es descrita como violenta y temperamental. Yuudai regresa, pero ni su novia ni el animalito están, para colmo cuando trata de comunicarse con ella, le contesta otra persona, ya que al parecer perdió su celular.

Durante el resto del día, el pobre Yuudai se dedica a buscarla, encontrando varios obstáculos que se lo impiden, hasta que en la noche llega a su casa, mas escucha una conversación que le rompe el corazón. Desolado, regresa a su piso, donde encuentra a una antigua novia, quien le pide asilo ya que se peleó con su actual pareja. El muchacho acepta y ya durante la noche recupera sus esperanzas cuando recibe un mensaje de Chiziru, en la que le pide perdón por haberse ido tan de súbito y que repitan su cita mañana.

Sin embargo, cuando Yuudai está a punto de salir de su casa, llega Chiziru, quien ve a la ex de su novio. Aunque éste trata de explicarle, los celos le ganan y termina reclamándole sobre la conversación que escuchó. Sorpresivamente, la chica acepta todo, se va y el chico pronto se da cuenta del terrible error que cometió, en especial cuando lee el mensaje que ella dejó junto al mini burro. Desesperado, trata de alcanzarla, pero termina en la Torre de Tokio, donde su vida peligra. ¿Logrará rescatar su relación? ¿Podrá decirle al fin que la ama?

MATA AIMASHOU

Chiziru es una chica muy bonita, pero contrario a lo que se pueda pensar, tiene mala suerte en el amor. Cuando uno de sus novios, un atractivo joven, la invitó a su casa, hizo mal la reverencia ante su futura suegra y terminó lanzándole toda la charola del té. En otra ocasión, cuando su siguiente galán la invitó a un lujoso restaurante, tomó de más y terminó echando a perder su cita y su noviazgo. Con su actual pareja, Yuudai, está muy indecisa, le desespera que sea tan indeciso y, sobre todo, que no le diga que la ama; en su próxima cita está decidida a romper con él. Como compensación, va a regalarle unos chocolates.

Ella trabaja en la cafetería de un edificio muy alto y desde uno de los tantos telescopios panorámicos, siempre ve a Yuudai cuando sale de casa. Después de arreglarse, asiste a su cita, decidida a seguir con su plan; sin embargo, cuando él se tiene que ir para atender una llamada, del regalo que le iba a dar sale un mini burro, una criatura hiperactiva que hace un desastre en el restaurante y termina llevándose la bolsa de la chica, quien sale corriendo a buscarlo.

Después de una corta persecución, logra detenerlo, pero se da cuenta de que perdió su celular. En la noche, el joven que lo encontró llega a su casa, pero cuando trata de hacerse el galán, el mini burro lo espanta. Chiziru le agradece y confiesa los sentimientos contradictorios que siente por Yuudai, pero también recuerda los buenos momentos juntos y decide enviarle un mensaje para citarse de nuevo mañana. Con mejor ánimo, va a su casa y grande es su sorpresa al encontrar a una chica ahí y que su novio le empiece a reclamar cosas que ni ella entiende. Desolada, vuelve a su trabajo, donde se entera de que todo fue un malentendido y que su novio está en peligro en la Torre de Tokio... ¿decidirá darle una oportunidad o romper su relación al fin?

Año de estreno: 2007
No. de episodios: dos OVAS
Dirección: Naoyoshi Shiotani
Guión: Masaya Ozaki
Música: Takeshi Yanagawa
Diseño de personajes: Fumiko Tanikawa y Kyoji Asano
Producción de animación: Producion I.G.

FICHA TÉCNICA

©Productions I.G.

Por Hellscream

RETOMANDO EL CONTROL

"El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños".

Eleanor Roosevelt

Muchas décadas han pasado, y la industria del videojuego se ha mantenido constantemente en evolución al igual que otras industrias; sin embargo, han sido muchos los motores que han impulsado el mundo del videojuego, a la vez que otras industrias encuentran en ésta una catapulta o plataforma para darse a conocer y hacer que sus ventas y rating se eleven de manera considerable.

Una de estas industrias es sin lugar a dudas la del anime, que no solamente se ayuda de los videojuegos, sino que más bien van de la mano. Para hacer un juego más fuerte y popular, se hace alguna alusión en alguna animación, o bien se realiza un anime en tributo al juego. El fenómeno se presenta de igual forma en las animaciones que obtienen éxito, y es acoplado directamente a las consolas para que así consiga mayor cantidad de seguidores, no solamente fans de anime, sino también gamers.

VIDEOGAME AN

La frontera de la animación y el entretenimiento

DE LA PANTALLA CHICA A TU CONSOLA

Con estas premisas, los jugadores han disfrutado de la incursión de varios personajes del mundo del anime, pero muchos han pasado también desapercibidos, sin pena ni gloria, o peor aún, volviéndose un fracaso casi total. Esto no es algo generalizado, ya que muchos de estos juegos han causado furor no solamente en las lejanas tierras orientales que los vieron nacer, sino también en América y Europa, en donde su éxito se traduce como rotundo.

De entre los títulos que nos encontramos, hemos realizado una pequeña lista, sobre todo de los juegos más famosos y que más secuelas tienen, esto sin dejar de mencionar algunos que sin muchas secuelas, y sin ser realmente muy larga su duración en la animación, han sabido rescatar la esencia y mantener un juego de alta calidad, sin dejar de mantener la gloria y furor que contiene la animación. Así que sin más preámbulo comencemos con los juegos que fueron buenos, muy buenos o realmente malos.

Los que no han trascendido

De entre muchos títulos de videojuegos, éstos son sin lugar a dudas los que menos han conseguido algún tipo de rating o reconocimiento a nivel mundial, como tampoco causaron furor por el simple hecho de aparecer.

Entre éstos tenemos a *Tenku no Escaflowne*, un juego estilo RPG que nos mostraba las andanzas de Hitomi e inclusive de Van a lo largo de la serie. Lo que aquí se aumentó es que en una de esas, el protagonista viaja a La luna fantasma con todo y su Guymelef, pero aunque esto sucedió, no transcurrió mucho para que quedara en el olvido.

Otro de estos juegos es sin duda el de *Evangelion* (*Girlfriend of Steel*), que al parecer iba a causar gran expectación, pero lo que realmente logró fue cautivar a uno que otro fanático, y en cambio dio mucho de qué hablar acerca del fracaso de los juegos de anime en las consolas, sobre todo con una franquicia que en su momento se encontraba completamente en auge.

Y así podemos seguir con varios títulos, tales como: *Speed Racer*, *Captain Tsubasa*, *Magic Knigth Rayearth*, *Gundam* y el mismo *Mazinger Z*, que llamaron la atención de muchos pero se quedaron en el olvido, pues el hecho de combinar, por ejemplo, un juego de deportes con un RPG, no es una fórmula muy competitiva.

Los continuos fracasos

En esta categoría entran los juegos de licencias que al parecer iban a trascender apoyándose con secuelas y varias partes, pero que finalmente lo único que provocaron fue una pérdida inconmensurable de dinero.

Como ejemplo, trasciende la saga de *Ranma ½*, que no sólo saltó de un RPG con ciertas batallas cómicas, sino hasta una serie de juegos de peleas en los que podías hasta sacar combos tremendos para hundir a tu rival. Al parecer la fórmula estaba bien pensada, lo que estuvo realmente mal fue la planeación y la programación ya que el juego dejaba mucho que desear. Lo peor es que como ya se habían preparado los siguientes títulos, pues no se dio marcha atrás y empresas tales como Banpresto o Bandai perdieron mucho dinero.

Otro ejemplo claro es la cantidad temible de títulos de las marineras de la luna, pues *Sailor Moon* también llegó a prometer mucho con su salto a las consolas. Lo malo es que se programaron y lanzaron más de 10 de la franquicia, uno peor que el anterior, tanto que con el furor de los juegos de peleas como *SF2* o *Killer Instinct*, las señoritas en faldas cortas se pusieron a luchar unas contra otras utilizando todas sus artes, algo que sinceramente no funcionó.

FÓRMULAS GANADORAS Y FRANQUICIAS MILLONARIAS

Una fórmula rara pero exitosa

Una de las mejores fórmulas que han encontrado los nipones en el mundo de las consolas son los videojuegos de citas, cuya temática es siempre la misma. Un chico de aspecto sencillo, nada llamativo físicamente, es asediado por sus compañeras de escuela, por lo que se llenan todos los estereotipos: la chica bonita, la chica que ve como una hermana, la ruda, la que posee poderes mágicas, la de aspecto infantil y un largo etcétera. Entre las primeras encontramos *Tokimeki Memorial* y *To Heart*, que dieron paso a títulos más modernos como *D.C.* y *Shuffle*, que a la fecha continúan con la misma fórmula.

Dichos títulos están enfocados para el público masculino, pero las chicas no se quedan atrás gracias a franquicias como *Angelique*, cuya popularidad les permite dar el salto a la animación, a veces de manera exitosa también y otras no tanto. Cabe destacar que en la mayoría de los casos, la primera versión del videojuego está enfocada para adultos (no es un misterio que el juego termina cuando el galán se lleva a la cama a la ganadora de su corazón), pero después se realiza otra para toda la familia, siendo ésta última versión la que se adapta a anime. Ejemplo de esto lo tenemos en *Fate Stay Night*.

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

Sencillamente inquebrantables

Finalmente tenemos las franquicias ganadoras, aquellas que han concedido la gloria de ser juegos derivados de un anime y que han vendido bastante bien alrededor del mundo. Los casos más notables son sin lugar a dudas: *Naruto*, *Saint Seiya*, *Bleach*, *Death Note* y *FullMetal Alchemist*, títulos comerciales que han pasado con gloria, pero no con la suficiente como para derrocar a los grandes de los videojuegos, clásicos como *Final Fantasy*, *Metal Gear*, *Resident Evil*, *King of fighters* y un largo etcétera.

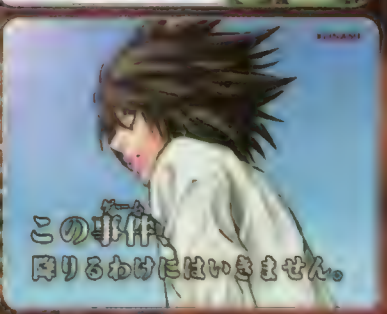
En cambio, el contraste lo encontramos sin duda en *Pokémon* (con un aproximado de 25 juegos diferentes en su historia); *One Piece* (más de 12 títulos), y el campeón indiscutible, aquel que ha roto récords de ventas y ha tumbado literalmente a los más grandes: *Dragon Ball* (desde su saga clásica hasta el Z, cosechando muchos logros más con su serie *Budokai*, con una de más de 20 juegos). Su éxito radica en la fórmula fresca e innovadora que aparece en cada uno de sus títulos nuevos y hasta los crossover con otras series, como fue el fenómeno *DBN*, en la que los chicos de *Dragon Ball*, *One Piece* y *Naruto* se debaten en luchas sin cuartel.

Para finalizar, queremos recalcar que muchos juegos son exitosos por lo que son, que se deriven de un anime o viceversa es un bono extra, pero independiente existe la triste realidad que mientras muchos de dichos títulos se queden en el lejano país de Oriente, el

Anime

resto de los fanáticos nos quedaremos con las ganas de disfrutarlos. Lo bueno es que ya se está abriendo más el mercado de anime a los VJ, así que esperemos que sea para bien.

Hellscream offline



FÚTBOL JAPONÉS: MODERNIDAD Y SUEÑOS

En 1964, los ojos del mundo estaban puestos en Japón, anfitrión de los Juegos Olímpicos, celebrados en Tokio. En aquel tiempo, el país era considerado por el primer mundo como un lugar exótico, pero lejano y atrasado. Al concluir, el mundo comenzó a hablar de una sociedad muy rica, con avances tecnológicos y económicos de primer nivel. Sólo unos años después, el fútbol japonés comenzó a despuntar en Asia, por lo que fue nombrado como potencia a nivel mundial.

Un año después de la Olimpiada, en 1965, se crea en Japón la primera liga de fútbol semi-profesional. En esta etapa, varias corporaciones se hicieron de un equipo, el cual llevaba el nombre de la empresa, algo muy común en el deporte de países altamente industrializados. Sin embargo, hasta la misma FIFA lo ha llegado a mencionar, el balompié japonés no empieza a despuntar hasta los ochenta por una razón muy particular.

En 1981, se comenzó a publicar en la revista *Shonen Jump* el manga *Captain Tsubasa* (*Supercampeones*), de **Yoichi Takahashi**, siendo llevado al anime en 1983. No es el objetivo del artículo dar detalles de la historia; sin embargo, es evidente que fue un parteaguas en el panorama futbolístico en el País del Sol Naciente, al inspirar a cientos de chicos para dedicarse al deporte. Muchos de ellos, incluso, han sido responsables de éxitos internacionales para la selección japonesa, como lo son sus tres títulos asiáticos y un mundial juvenil.

LA LIGA JAPONESA

La liga nipona (J league), en su formato profesional, fue creada en 1992 y puesta en operación en 1993. Al principio estaba formada por 10 equipos, provenientes de diversas ciudades del país. Éstos se comenzaron a despojar de su imagen industrial, quitándose el nombre de las empresas para adoptar una similar a la de los clubes europeos. Se jugaron en canchas cuya calidad estaba por debajo del promedio internacional, cuya capacidad era inferior a las 20 mil personas (la quinta parte del Estadio Azteca). Sin embargo, su éxito fue relativamente inmediato.

La razón fue el bombardeo de publicidad que cayó sobre el público japonés al respecto, junto con varias estrategias para atraer la atención del público. Desde la transmisión en horario estelar de los juegos, hasta la contratación de jugadores de renombre en el ocaso de sus carreras. Todo esto llevó a generar una transformación en la cultura deportiva del país, que asimiló, relativamente rápido, el fútbol. Lo anterior de cara a la Copa Mundial a celebrarse en Japón y Corea del Sur en el 2002.

Sin embargo, los altos costos para mantener los salarios de los equipos (las viejas estrellas seguían cobrando como en sus mejores años), así como una expansión fuera de borda (ocho equipos añadidos en cuatro años a los 10 originales), llevaron a una crisis. Además, la propia crisis económica a finales de los años noventa empeoró la situación. Los organizadores, empero, encontraron rápidamente la solución. Dividieron la competición en tres divisiones: La J1, que reúne a los equipos de más alto nivel; la J2, que sirve como lanzadera de equipos más débiles hacia la categoría de honor. Finalmente, está la Japan Soccer League, que da acomodo a equipos amateur y en proceso de profesionalización.

En la actualidad, la J1 se compone de 18 equipos, mientras que la J2 agrupa a 15. El formato es europeo;

es decir, son dos vueltas de partidos, donde cada equipo enfrenta a sus rivales de división tanto de local como de visitante. La única diferencia real son las fechas de competencia. En el viejo continente las ligas comienzan entre julio y agosto, para concluir entre mayo y junio del año siguiente. En Japón, inician a principios de marzo y terminan en diciembre, con tres semanas de descanso en verano. Al igual que en todas las competencias oficiales, se otorgan tres puntos por la victoria, uno por el empate y el perdedor se va sin puntos. Naturalmente, el equipo que concluya con mayor puntaje las dos rondas emerge como campeón nacional.

Para mantener un espíritu competitivo en cada uno de los equipos, el balompié nipón preserva un sistema de ascensos y descensos. Su funcionamiento es muy simple. Los dos últimos puntajes de la J1 pasan directamente a la J2, mientras que el campeón y subcampeón de cada temporada en la segunda división se ganan el derecho a participar en la categoría máxima. Mientras tanto, el tercer peor equipo de la competición principal y el tercer lugar de la liga de ascenso compiten en una serie a ida y vuelta, para determinar el participante número dieciocho de la próxima temporada en la J1.

EQUIPOS Y JUGADORES

Junto a las dos divisiones y la liga amateur, el fútbol japonés mantiene otras competiciones. Tal es el caso de la Copa del Emperador, en la cual participa todo equipo de la nación, desde los profesionales hasta las escuadras de preparatoria. Dicho torneo se juega en un formato de knock-out, es decir, que en un partido el vencedor pasa a la siguiente ronda y el perdedor es eliminado. Por razones obvias, los campeones suelen ser equipos de liga. Sin embargo, en varias ocasiones equipos chicos han llegado a las instancias finales. Existe también la Nabisco Cup, que enfrenta en un sistema de grupo-knock-out (similar al de la Champions League) a los miembros de la J1 por cien millones de yenes, y la Xerox Super Cup, que enfrenta al campeón de la Copa y la Liga.

De los 33 equipos, el más prolífico ha sido el actual campeón Kashima Antlers, con cinco títulos de liga. Tras el cuadro de Ibaraki, se sitúan Júbilo Iwata y Yokohama Marinos, con tres títulos. En los últimos meses, ha destacado internacionalmente el Urawa Red Diamonds de Saitama, debido a que fue el campeón Asiático de Clubes en 2007, para hacer un buen papel frente al Milán en el Mundial de la especialidad en ese mismo año. Otro equipo a considerar es el Tokio Verdy, que conjuntando los títulos de la era profesional y la amateur, es el máximo triunfador con siete.

Los últimos años han sido importantes para el fútbol japonés. Con una empresarial que ha llevado a sus estadios el Mundial de Clubes desde hace tres años, en conjunto con un planeamiento de la liga que ya tienen en mente su estructuración en los próximos 90 años (lo cual incluye desde patrocinios hasta formación de divisiones infantiles), se espera un crecimiento exponencial de su fútbol.

LOS VIAJES DE MOKONA

Con jugadores como **Shunsuke Nakamura** (quien milita en el Celtic escocés); **Daisuke Matsui** (Francia), o la leyenda **Hidetoshi Nakata** (que se paseó por medio Europa y fue el primer japonés en filmar un comercial de Nike), el fútbol japonés promete mucho. Con atletas veloces, cuya principal virtud es el tiro colocado de media distancia (característica primordial de Oliver Atom, a quien la juventud japonesa buscó emular en algún punto), se espera mucho de Japón. Al menos a nivel regional. De ellos depende aprovechar este impulso. En sus espaldas va la ilusión nipona de que el título del mundo no se quede sólo en el blanco y negro del manga.

Por Hellscream

キャプテン翼

SUPERCAMPEONES

EL SUEÑO DEL GOLEADOR

12+ SHONEN

Hace ya varios años, una animación que fue transmitida para todo público en la televisión abierta causó un furor y una expectación sorprendente, no solamente por la temática de ser un muchacho soñador con esperanzas e ilusiones, sino porque se enfocó en una de las pasiones más arraigadas en nuestro país y en casi toda Latinoamérica: el fútbol soccer, uno de los ya reconocidos "deportes nacionales".

EL DECIDIDO JOVEN DEL BALÓN

Captain Tsubasa o *Supercampeones*, surgió a partir de la idea original de **Youichi Takahashi** (*Hungry Heart*), un autor que le apasionaba el fútbol, y que a partir de su desbordada pasión, recreó no solamente un universo y una historia para tal deporte, sino que le dio vida a un protagonista que llevaría la nobleza del mismo hasta los límites más extremos. Esta obra fue avistada por primera vez en la reconocida revista *Shonen Jump*, en 1981, cuyas páginas vieron crecer al capitán, no solamente en su popularidad, sino también en sus conocimientos y técnicas para con su mejor amigo, el balón.

La popularidad no se quedó estancada en el país que lo vio nacer, sino que a los poco años fue distribuida alrededor del mundo. Después, el manga dio su salto a la televisión bajo el mismo nombre, con sus cambios lógicos y una adaptación fiel. Al principio, TV Tokyo (*Angelic Layer*) y Toei Animation (*Dragon Ball*), comenzaron a creer que la serie realmente no tendía una duración muy larga, ya que para darse a conocer alrededor del mundo debería ser algo entendible y sencillo. Sin embargo, de la primera temporada terminó conformada por ni más ni menos que 128 episodios.

Aquí es donde entra la televisora del suroeste y nos apoya trayéndonos la adaptación de la obra a partir de la adaptación italiana, en donde no se acobardaron y tomaron el proyecto prácticamente desde el comienzo. La cosa es que no era exactamente la obra original, sino una especie de animación ya editada en algunas partes y con un tema de introducción que dejaba mucho que desear (aunque en esa época nos conformábamos con que trajeran las animaciones, ¿se acuerdan de *Los caballeros del Zodiaco* y su intro español?). En realidad, los italianos conservaron la esencia de la historia, con los ya típicos cambios que se van sufriendo conforme va pasando de país en país, tales como el nombre de los personajes (Tsubasa se convirtió en Oliver Atton), el título de la animación, entre otras cosas, con la idea de hacer la animación más entendible y que no se dañaran susceptibilidades.

Por supuesto, *Captain Tsubasa* fue merecedora de varias adaptaciones, después de la primera historia en 1983, surgió *Captain Tsubasa J* (1994) y *Captain Tsubasa-Road to 2002* (del año 2001). Entre serie y serie se crearon distintos OVAS: *Nuevo Captain Tsubasa* y *CT Holland Youth*, además de cuatro películas, que también fueron dobladas al español en nuestro país.

EL BALÓN ES MI AMIGO

Ozora Tsubasa (Oliver Atton en México) es un jovencito que ha llegado recientemente a una escuela primeria de Japón de nombre Nankatsu. Puesto que su padre se ha ido de viaje y su madre se encarga completamente de él, al llegar a su nuevo colegio se da cuenta de que el club de soccer sufre de muchos problemas, ya que ni siquiera son capaces de entrenar decentemente. Esto se debe a que unos muchachos de una escuela rival los tratan como basura, y no los dejan practicar en su propia cancha. El jovencito nuevo les dice a los chicos de su escuela que él puede ayudarlos, ya que está muy familiarizado con el deporte y le gusta mucho, ya que su padre le regaló un balón antes de partir, lo cual le da nuevos sentimientos de cariño por la disciplina.

PORTAL Betamax

A regañadientes, el capitán de la escuela de Ozora acepta al nuevo recluta (esto debido a que es muy bajito y duda que pueda hacer algo en contra de la escuela rival, pero también le falta personal y esté desesperado). Como se han de imaginar, el chico demuestra tener mucha madera de jugador y con su nueva arma secreta, el capitán reta al del equipo oponente, un portero bastante prepotente y menospreciativo de nombre Genzo Wakabayashi (Benji Price), que le dice que si no les ganan en ese reto, la cancha será de su escuela y no podrán entrenar nunca. El capitán acepta el desafío y deja todo en manos del pequeño que ha llegado con bríos a su nuevo equipo.

Como era de esperarse, Ozora derrota al prepotente portero y ganan el partido después de sufrir mucho. Poco después aparece Roberto Hongo (su apellido en México fue Zedinho), un tipo con dotes excepcionales en el deporte que ilusiona a Ozora y lo hace luchar más, puesto que le promete que si gana el torneo nacional, lo llevará a jugar a Brasil como los grandes deportistas del futuro. Con Zedinho en juego, los chicos se van haciendo de una amistad muy arraigada, y con el nuevo portero de la escuela rival de su lado para el nacional, se creen que son invencibles. Mas un nuevo rival aparece, Kojirou Hyuuga (Steve Hyuga), un muchacho violento y con una manera de jugar realmente agresiva. Además, en el torneo nacional encuentran a chicos con mucha estrategia, fuerza y técnica, que son mucho mejores de lo que ellos creían, como los hermanos Koriotto, un par de gemelos que hacen sus artes del soccer aéreo saltando apoyados de los postes de la portería o bien de sus propias piernas.

Pronto aparecen personajes inolvidables, no sólo por sus técnicas tan espectaculares, sino por sus motivaciones. Sin duda, lo más recordado de la serie son sus interminables partidos en canchas que parecían no tener fin, ya que mientras se desarrollaba un partido, aparecían retazos del pasado de cada personaje, dejando el juego en segundo plano, hasta dar paso a movimientos inolvidables como el Tiro de tigre de Steve. Al final del torneo, en el que se disputan los rivales que ya se esperaban, Roberto se va a Brasil sin Ozora, lo cual hace que éste se esfuerce más por ir con sus propios medios.

Conforme pasa la historia, somos testigos de la evolución de Ozora y compañía en el fútbol profesional, hasta formar parte de la selección juvenil de Japón. Poco después, cada uno toma su camino desperdigándose por el mundo, haciendo gala de sus habilidades y aprendiendo nuevas técnicas, siempre siguiendo la rúbrica de oponentes muchos más fuertes.

Hasta aquí los dejamos con este reporte de un anime que realmente nos vio crecer y nos ilusionó con muchas jugadas impresionantes, además de que les dejó a nuestros padres una cuenta estratosférica de zapatos y tenis, ¿pues quién no intentó por lo menos 10 veces el tiro del águila, o los juegos aéreos de los Koriotto? Gracias a *Supercampeones*, descubrimos que el soccer no es simplemente un juego, sino una verdadera pasión.

Hellscream offline.

© Toei Animation

Por Adalisa Zárate

YUKITO KISHIRO

EL AMOR EN T

El doctor Daisuke Ido, un médico de día cazador de recompensas de noche, tiene por costumbre pasearse por el basurero local buscando partes mecánicas para reparar en su tiempo libre. Ahí, por casualidad encuentra un torso humano de una cyborg que, sin brazos ni piernas, parece que fue simplemente tirada para esperar a que el tiempo la terminara de destruir. Pero convencido de que tal vez podría encontrar algo de belleza entre tanta desolación, Ido se esfuerza en reconstruirla y aprovechando que su cerebro está intacto volverla a la vida.

Así comienza *Gunnm, Gun Dreams*, conocida en América como *Battle Angel Alita*, y la obra máxima de **Yukito Kishiro**, al grado de que el autor ha regresado en tres ocasiones diferentes al universo que creó para Gally (Alita en la traducción americana), por petición de los lectores. Pero nos estamos adelantando un poco.

Nacido en Tokio, Kishiro es uno de esos mangakas que siempre supo que quería dedicarse al arte secuencial, por lo que estudió en el Instituto de Arte de la ciudad de Tokio, para así estar preparado en el difícil mundo editorial japonés. A la corta edad de 17 años, ganó uno de los prestigiosos concursos de manga de Shueisha, pero en lugar de aceptar inmediatamente la posibilidad de publicar, como otros autores famosos en la actualidad, Kishiro decidió mantenerse en la escuela, para así estar bien preparado en un futuro.

Fanático de *Batman*, de las películas de *Mad Max* y las motocicletas, Kishiro debutó en 1984 con una historia corta titulada *Kikai*, la ganadora del concurso Shogakukan New FACE.

En 1988, con su carrera terminada, regresó a Shogakukan para publicar *Kaiousei*, otra historia corta de tan sólo 32 páginas, marcando así la pauta de los primeros tres años de su carrera.

No fue sino hasta 1991 cuando finalmente, confiando en su talento personal, presentó a Shueisha la historia de la joven cyborg que tras ser rescatada de un basurero comienza una larga búsqueda de su identidad, la verdad de su mundo y el significado de ser humano. *Gunnm: Hyper Future Vision* era la historia más larga que había publicado hasta el momento, llegando a un gran total de nueve volúmenes que han sido traducidos alrededor del mundo.

EL PODER DE UNA CYBORG

El encanto de Gally como protagonista, una chica que en apariencia se ve frágil y delicada, pero en realidad es literalmente mortal en contra de sus enemigos, que tiene un cuerpo de metal indestructible, pero puede tener el corazón roto como cualquier ser humano, no fue desapercibido por los productores de anime de Japón, y en 1993 se produjeron dos capítulos en formato OVA, basados en los primeros volúmenes del manga, con una adaptación impeca-

EMPOS DEL CYBERPUNK

CM BIOGRAPHY

ble que sólo cambiaba el orden de un par de escenas para hacerlas fluir más rápidamente.

Lamentablemente esa adaptación, que no presenta nada nuevo, fue que en Japón no tuvo el éxito que uno podría esperar de un manga tan famoso. Pero fuera del país, la animación, que era muy diferente a lo que se había visto antes, y el tema central *Cyborg Mermaid*, se volvieron rápidamente de culto entre los fanáticos extranjeros.

Sin embargo, el éxito de *Gunnm* no pasó sin consecuencias para Kishiro, quien desde entonces se ha visto imposibilitado en lograr sacar una historia fuera del universo planteado en su primer manga exitoso. Al terminarla en 1995, pasaron dos años antes de que pudiera publicar de nuevo, y su nueva historia *Ashen Victor*, trataba sobre Snev, un corredor de motorball apodado Crash King (Rey del choque). Amplía el panorama del deporte que Kishiro inventó para el tercer volumen de Gally, cuando ésta estaba tratando de escapar de sus recuerdos.

Ashen Victor fue muy bien recibida por los fans, ya que uno podía entender mejor el brutal deporte que sólo puede ser practicado por cyborgs, ya que la carrera en sí está dedicada a destruir lo más posible a tus contrincantes. Debido a las diferencias entre las carreras de Snev y las de Gally, que incluían armas de ataque en el cuerpo de los corredores, es asumido que la historia ocurre antes que *Gunnm*, y tal vez por eso no pasó del primer volumen.

Ese mismo año, y con un poco de presión de parte del editor, Kishiro comenzó ha publicar *Gunnm Gaiden*, regresando a su querida Gally. Si bien ésta tampoco es la protagonista, en esta ocasión las historias se centran en los personajes secundarios y lo que hacían mientras ocurría la historia central de la primera obra, volviéndose así una parte integral de la historia principal si uno quiere entender cómo funcionaba el Tiradero, Salem y la fábrica, así como el pasado de Ido y sus razones para ser un doctor pacífico, al mismo tiempo que un caza recompensas.

Gunnm Gaiden también duró un solo volumen, y en 1998, Kishiro intentó alejarse de su ángel mecánico para comenzar a trabajar en *Aqua Knight*, la historia fantástica de una chica llamada Ruliya que, montando una orca, recorre el mundo acuático de Marmundo.

A diferencia de *Gunnm*, dicha obra ocurre en un mundo de fantasía, mucho menos fatalista y con una serie de paisajes verdaderamente fantásticos.

Aqua Knight es la historia de Ruliya, una chica que desea entrenar para ser caballero acuático, y quien para lograrlo viaja alrededor de su mundo para conseguir más experiencia. Sus viajes se ven interrumpidos durante una tormenta en el mar, que la lleva a ser rescatada por Ashika y su padre, Arrabarus. Ashika desea ser un caballero acuático también, por lo que Ruliya acepta un duelo contra él para demostrar sus habilidades. Pero las cosas no salen como uno podría planear, ya que son atacados por Alcantara, un viajero con una fortaleza voladora, quien mata a Arrabarus al destruir el faro donde viven. Dispuesta a vengar al hombre que le salvó la vida, Ruliya comienza a perseguirlo.

Lamentablemente, en el 2000, *Aqua Knight* se vio interrumpida con sólo tres volúmenes cuando Kishiro decidió regresar a su obra máxima, esta vez bajo el título de *Gunnm: Last Order*. Esta comienza oficialmente antes del final de la serie original, y cambia varios elementos ignorando su desenlace, tomando un rumbo muy diferente. Esto se debió, según Kishiro, a que su final original tuvo el arranque no en lo que él deseaba hacer para su historia, sino en el tedio que sentía al dibujar a Gally para esas alturas del partido, y como resultado, no estaba nada convencido de que fuera una buena conclusión (irónicamente, ya que a muchos fans les parecía el final perfecto).

La serie ya lleva 10 volúmenes, que exploran el verdadero origen de Gally y cómo fue que terminó en el basurero del Tiradero para ser descubierta por Ido, así como un conflicto entre varias colonias interplanetarias, que sólo son descubiertas al final de la serie original. Dar más detalles de lo que ocurre sería arruinar el final de *Gunnm*, así que sólo podemos decir que se nota la evolución de Kishiro como artista y escritor, haciendo de *Last Order* un manga obligado si eres fan de su primer manga, y rompiendo esa regla de que segundas partes nunca fueron buenas.

© Yukito Kishiro

TOP TEN

LOS 10 DEPORTISTAS MÁS FAMOSOS

El mundo del deporte es muy famoso y en los animes de hoy en día, no puede faltar algún miembro que sobresalga en algunos, el cual es para muchos hermoso y para otros no tanto. Por eso, hemos traído para ustedes una lista de 10 personajes que han sobresalido en este medio, a los que muchos de ustedes ya conocen, y de otros a lo mejor ya no se acuerdan.

10 Rino Kakeru (*Ring ni Kakeru*)

Joven boxeador del famoso **Masami Kurumada**, aunque debemos reconocer que se parece mucho a Seiya, ¿no creen? Este joven enfrenta muchos oponentes muy fuertes a nivel mundial y no logra derrotarlos tan fácilmente, quedando como un perdedor al cual le falta entrenamiento, pero como sabemos no se dará por vencido tan a la ligera. Como todo buen protagonista es demasiado terco, y gracias a eso, tiempo después llega a lo más alto, gracias a su gran esfuerzo, coraje, determinación y ganas de cumplir su más grande sueño. Sin duda, es un chico de peso completo.

9 La novia de Steve Hyuga (*Supercampeones*)

Para los que no lo saben, este famoso futbolista sí tiene novia, a la cual muchas de ustedes empezarán a odiar desde este momento y no las culpo. Resulta ser que la chica es pitcher según fuentes muy cercanas, y que ella fue quien le enseñó a tirar de esa manera a Steve, pero sólo aparece en el manga. Esta mujer posee una fuerza devastadora, igualita a ya saben quién.

8 Tazusa Sakurano (*Ginban Keleidoscope*)

Una chica testaruda y hasta arrogante, que soñaba con ser la mejor patinadora, hasta que su vida cambió repentinamente cuando un espíritu se mete a su cuerpo. Se trata de Pete Pumps, un chico que falleció en un accidente de avión cuando hacía una práctica. Aunque al principio no la lleva fácil, hasta le da pena ir al baño porque él ve lo mismo que ella, terminó enamorándose del chico y con el tiempo logró catalogarse en el lugar número uno en el mundo del patinaje sobre hielo, después de lograr un salto mortal imposible.

7 Amy y Michiru (*Sailor Moon*)

Las dos heroínas más famosas de *Sailor Moon*, además de que son excelentes en natación, ¿o acaso ya no se acuerdan cuando nadaron juntas y compitieron entre sí? Claro que cada una tiene gustos diferentes, a Michiru le gusta tocar el violín, y a Amy estudiar para ser una gran doctora, y a pesar de eso, la natación se les da muy bien. Hasta podrían competir en las Olimpiadas, ¿no creen?

6 Hanamichi Sakuragi (*Slam Dunk*)

El chico introvertido y escandaloso no podía faltar en esta lista. Es un as del basquetbol, aunque posee un carácter algo loco, que aprendió que no siempre será el mejor, pues el mundo está lleno de gente talentosa que sobresale constantemente. Le costó trabajo aprender esta lección. Lo que sabemos es que este joven estará entre los mejores y será cada vez mejor hasta lograr su objetivo, sin olvidar que al principio sólo tenía ganas de conquistar chicas, pero de lo malo siempre sale algo bueno.

5 Azuza Shiratori y Mikado Sanzenin (*Ranma ½*)

La pareja más famosa del patinaje sobre hielo y la más rara, con ese par de locos, cómo no. A ella le gusta ponerle nombre a cualquier cosa que se encuentre, tenga vida o no, y él es todo un don Juan que no deja ir a ninguna chica viva, según él, pero no pudo con Akane. Fuera de eso son muy buenos en este arte, hay que reconocerlo, no por nada llegaron a este puesto, porque sin dudarlo son uno de los grandes consentidos del público.

4 Meteoro (*Meteoro*)

Uno de los mejores corredores de autos de todos los tiempos, todo un clásico de clásicos. Este simpático y audaz chico, a bordo de su inseparable auto, el también famoso Match 5, que además de competir en las mejores carreras, en su tiempo libre se encarga de enfrentarse con los clásicos villanos que no lo dejarán descansar nunca. Sin duda es uno de los mejores deportistas de todos los tiempos y digno miembro de esta lista.

DEL ANIME

3 *Ryoma Echizen. (The Prince of Tennis)*

Estamos ante todo un genio del deporte, en este caso del tenis. Este chico tan serio, arrogante y orgulloso, se hizo muy popular en especial entre las chicas por ser todo un bishonen, si bien posee un gran talento a su corta edad. Cuando vivió durante un corto tiempo en Estados Unidos, ganó tres torneos junior muy importantes, dejando a más de uno, y en especial a muchas chicas, asombrado por su inteligencia y destreza. Es capaz de utilizar cualquier técnica para vencer a su rival, no por nada se ganó el título de príncipe. Como ídolo tiene a su padre, todo un genio en el famoso deporte blanco, pero también es su máximo rival.

2 *L (Death Note)*

¿Qué, creyeron que este hermoso chico se escaparía de esta gran lista? ¡Pues no! Aquí lo tenemos como el mejor tenista que le ganó a Ligth en una práctica amistosa, según ellos, la cual más bien se convirtió en algo muy personal, demostrando quién es el mejor, no sólo en inteligencia, pero para el gusto de muchas, L fue el ganador. Claro, no se podía esperar menos del campeón de tenis de Inglaterra, aunque muchos piensan que es imposible que lo sea, si siempre se la pasa sentado y come dulces hasta decir basta; sin embargo, esto nos demuestra que las apariencias siempre engañan y que el famoso detective es una caja de sorpresas, ¿recuerdan las tremendas patadas que le lanzó al joven dueño del Death Note?

1 *Oliver Atom (Supercampeones)*

Por supuesto, el primer lugar se lo lleva este chico, ustedes mismos lo vieron luchar contra los mejores jugadores nacionales e internacionales, sin darse nunca por vencido ante la adversidad, incluso, con lesiones en su cuerpo. Es el mejor ejemplo en el mundo del deporte, no por nada es el campeón del fútbol que ha demostrado de lo que está hecho. Tal fue su gran fuerza de voluntad que contagió a sus grandes rivales, como Steve , Benji, Carlos Santana, Schenider, Pierre, Jean, Andy, Armand, entre otros más, y por supuesto a sus amigos y compañeros de equipo. ¡Ésa sí fue una epidemia de contagios, pero de la buena! Oliver nos demostró que los sueños sí se pueden alcanzar, si se lucha por ellos sin descanso alguno.

MENCIÓN HONORÍFICA

En un apartado especial tenemos a dos de los mejores miembros de la equitación en el mundo del anime: **Anthony y Terry** (*Candy candy*). Bueno, tal vez algunas chicas ya estarán llorando al recordar el sensible fallecimiento del primero, pero antes de que ocurriera, Anthony demostró que era muy bueno, tanto cuando llevó a la tierna Candy en una cabalgata en la noche, como esa vez en el rodeo (aunque irónicamente al día siguiente falleció cuando su caballo quedó atrapado en una trampa para zorros).

En cuanto a Terry... ¿acaso no fue él quien le quitó el trauma que la Tarzán pecosa sentía por los caballos después de la muerte de Anthony? Eso sin contar que se veía muy guapo montando a caballo, hablando, riendo ejèm, en fin. Curiosamente, ambos se enamoraron de la misma chica.

Hola, fans del anime. Antes de dar contestación a las cartas que nos dejaron en la pasada convención TNT, quiero agradecerles su gran apoyo en todo este tiempo. Así que...

¡COOOMENZAMOS!

Elsa Cristina –alias Uchiba Itsumi– dejó su carta en la TNT y... (Y nada más para echarme bronca). Ya párale. Ella y su amiga Sarumo Uzumaki son grandes fans de Naruto y... (Y casi me quieren linchar porque a mí no me gusta el condenado "niño mandarino"). ¿Te callas o te pongo el bozal? (Gulp). Amiga Uchiba, se ve que tú y tu amiga Sarumo, a sus 14 años, son todas unas otakus. (No insultes a las dos pobres chavitas). ZOCK. (¡Ay, sólo quería defenderlas!). Sí, ajá. Querida Uchiba, dices que algunos te toman por "loca", pues además de ser fan del anime eres una chava gótica, pues déjame decirte que nadie tiene que criticarte. Puedes ser gótica y otaku al mismo tiempo, pues todos tenemos gustos diversos. (¿Una otaku gótica? ¿Quieres que la chava soporte una "doble cruz"?). ZOPAS. (Auch). Por último, les damos las gracias a ti y a tu amiga Sarumo por sus dibujos para la Galería. Bye, bye amiga Uchiba.

Elsa Cristina Pérez López
México, DF

Mi amiga **Denisse** –alias Haruhi– dice que aunque lee otras revistas de anime, siempre regresa con nosotros, pues le gusta el excelente trabajo que hacemos. (¿Y aún con todo eso se atreve a compararnos con otros? ¿Sabías que eso lo considero alta traición?) ZOCK. (¡Aaay, sólo bromeaba!). Tonto. Amiga Haruhi, ten por seguro que seguiremos hablando de *Naruto* y de sus adorables galanes, Kakashi, Neji, Sasuke y, claro, el lindo Naruto. (¿Lindo? Ya necesitas lentes de contacto, Angel). ¡Odioso! Ejemm, por cierto, aunque no me gusta admitirlo, estoy de acuerdo contigo, Haruhi, en que Naruto y Hinata hacen muy linda pareja. (Pues yo digo que la chula de Hinata es mucha hembra para ese "pelos de elote"). Goji... (Sobre todo ahora que a Hinatita le crecieron bastante sus "cositas". Slurp). ¡GOJI! Uf. Sayonara, amiga Haruhi, me gustó mucho el dibujo de Sasuke que hiciste. (¿Y no pudo hacer uno de Hinata en bikini?). ¡Payaso!

Denisse
Alborada Jaltenco, Edo de Mex.

Mando saludos a nuestra amiga **Edith** –alias Gata Samurai– (¿Oye, y ella no conocerá de casualidad a la linda Poly Ester? Esa gatita sí que me hace maullar). Ya bájale, calenturiento. Ejemm, Edith es fan del anime japonés desde los 12 años y ahora que tiene 27 su gusto no ha disminuido. (Traducción: Sigue de necia con este vicio). ZOPAS. (Aaargh). Ejemm, querida Edith, no le hagas caso a mi dragón. Me alegra que sigas esa frase de "Otaku por siempre", pues para los verdaderos fans del anime y el manga no importa la edad. (¿Lo dices porque tu mamá te llama "niña inmadura" cuando ves anime, Angel?). ¡GOJI! Ejemm, querida Edith, esperamos poder seguir hablando de *Saint Seiya*, la serie que te metió en el mundo del anime. (¿Y no le guardas rencor al greñudo de Seiya por eso, mi Edith?). Ya cállate. Hasta pronto, amiga Edith, y muchas gracias por los padres dibujos que mandaste para la Galería.

Edith Juárez Pérez
México DF.

Berenice Marcial –alias Temari– es toda una otaku de 14 años. (¿A los jóvenes de hoy ya no les interesan cosas mejores?). Y lo dice un fanático del hentai. (Gulp). A Temari le gustan mucho *Naruto*. (¿Acaso el Buzón ya se volvió el "Rincón del niño mandarino"?). Yo en tu lugar no me metería con los gustos de Temari, dragón. (¿Y por qué no?). Porque ella practica artes marciales. (Re-gulp... por eso digo que me fascina *Naruto*). ¿Miedito? Querida Berenice, gracias por ponerme el título de "Princesa del Cosplay"... (¡Te queda requetebien! Slurp). Ya, Goji. Por cierto, Berenice, espero pronto complacerte en usar el cosplay de Temari, tu personaje favorito de *Naruto*. Por último, amiga, le mando saludos a tus hermanos: Sasuke-kun, Sakura-chan e Ino. (¿Y alguno de ellos tiene un nombre normal, como Cudberto?). Odioso. Chao, querida Berenice, y gracias por los dibujos que mandaron tú y tu hermano.

Berenice Marcial Carrillo
Zacatecas.

BUZÓN

Saludamos a **Araceli Dorado**, de 18 años –alias J-Hanashi–. (Suena como condimento para sushi, juar). ZOCK. (¡Ay!). ¿Y eso cómo te sonó, tonto? Ejemm, Hanashi le manda muchos saludos a todo el *CM Team*. (Y sobre todo a mí, pues soy su dragón favorito). Aunque también dice que eres un pervertido de primera. (¡No tenías que incluir esa parte!). Je. Amiga Araceli, me alegra que te gusten las divertidas historias de Dash. De tu parte mando saludos a tu mamá Yolanda, a tu papá Aurelio, a tu tía Magos y a todos los Normalistas de la BENM. (¿Y no quieres mandar saludos a todos los otakus del mundo para aprovechar, chava?). ZOPAS. (¡Aargh!). Ejemm, por último Araceli, gracias por decir que me veía súper en el cosplay de Belldandy... (Y yo te agradezco el gran abrazo que le mandaste a Angel, mi "Ara"). ¿Eh? ¿Y eso por qué? (Pues por hacerme imaginar a dos lindas chavas abrazadas... ¡Guau!). ¡GOJI! Ejemm, bye, bye, amiga Araceli.

Araceli Dorado Luna
Tlalnepantla, Edo. Mex.

Diana –alias Nana– es una gran fan del anime a sus 20 años, y dice que lo es desde los 15 años. (¿Y no has pensado en cambiar tu afición a la de coleccionar dragoncitos morados?). Sangrón. A Nana le han gustado mucho los cambios en la revista... (¿Y si nos lo agradeces mandando alguna postal de Sakurita?). ZOCK. (Auch. Sólo era una sugerencia). Jumm. Amiga Nana, me alegra que gracias a la revista conociste el Centro México-Asia, en donde ya estás estudiando japonés con la maestra Tokiyo Tanaka. (Cuando aprendas, mándame una carta de amor en japonés, chava). Ja, si tú apenas sabes leer en español, lagartija. (Buaaa). Jí, Nana, de tu parte mando saludos a tus amigas Nely y Diana, a tu primita Camila de dos años y, sobre todo, a tu mamá, quien te apoya en tu afición al 100 %. (Ándele, señora, siga apoyando a su hija en sus vicios). ¡GOJI! Ejemm, hasta luego, querida Nana, y muchas gracias por tu linda carta.

Diana Lizarde
México, DF.

Saludos a **Viridiana**, de 14 años, quien espera que respondamos pronto a su carta... (¿Y qué crees que estamos haciendo ahora, chava?). Ya cállate. Ella dice que su alias es Sakura-chan, pues es súper fan de *Sakura Card Captor*. (¡Yia-ja-jaiii! ¡Esta chava sí que sabe lo que es bueno!). Bájale, menso. Ejemm, amiga Sakura-chan, es una lástima que en Cuernavaca no haya tantos otakus, según nos comentas. (Uf. Al menos un lugar de México se ha salvado). ¡Ay, sangrón! Por cierto, Sakura-chan está muy enojada contigo, Goji, porque llamaste "Inuperro" al lindo Inuyasha. (¿Entonces ahora lo llamo "Perroyasha"?). ZOCK. (¡Auch!). Querida Sakura-chan, gracias por la lista de galanes que mandaste, tienes muy buen gusto. Por último, de tu parte, mando saludos al 3o B de la Sec. No 2 y, sobre todo, a tu amiga Rebeca –alias Ai–, la cual te ayudó con el dibujo que nos mandaste de Suigintou. Sayonara, querida Viridiana.

Viridiana Rueda Escalona
Cuernavaca, Morelos.

Samuel de Jesús, alias Broly presume que es fan del anime desde los cinco años. (¿Presume o se lamenta? Juar). ¡Goji! A él le gustan las secciones de *Humor* y *Buzón*, además del *Mangatutino*... (Y sin mencionar que le fascina verte con atrevidos cosplay, Angel). Tú cállate. Por cierto, Broly, gracias por tus sugerencias para mis cosplay y... (Y yo te agradezco la lista de mamacitas del anime que mandaste. Ten por seguro que las pondremos cuando hagamos otro Especial de Chicas Bellas). Para eso sí estás re-listo, ¿Verdad, hentai? Amigo Broly, muchas gracias por tus dibujos para la Galería y los pósters que mandaste de InuYasha y de Sakura... (Sobre todo el de Sakurita. ¡Qué rechula se ve con esa minifaldita y ese sexy top! ¡Ajúa!). ¡Ya basta, ecchi! Ejemm, bye, amigo Samuel, y qué bueno que ya te empieza a gustar el genero yaoi. (¡Aguas! Así empiezan los "renglones torcidos"). ¡GOJI!

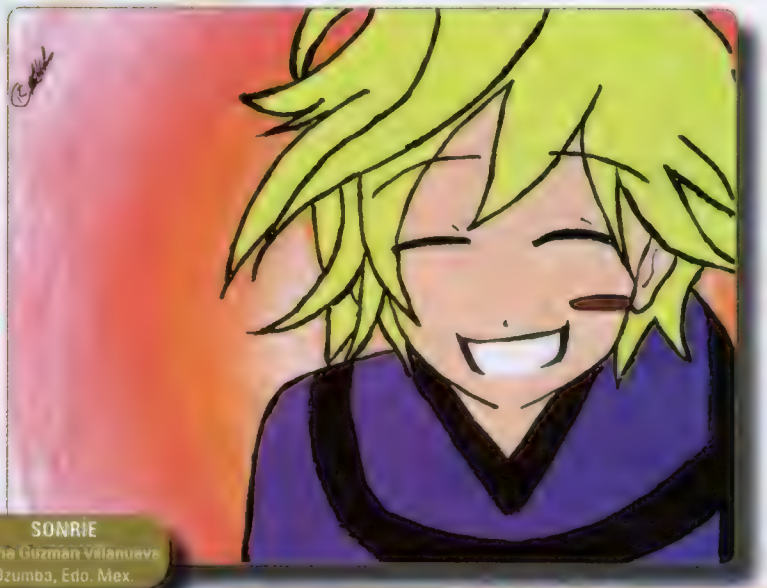
Samuel de Jesús
Naucalpan de Juárez, Edo. Mex.

La última carta del día es de **Zamary Michelle** –alias Kurumi-chan–, quien cumplió 14 años el pasado mes de junio. (Órale. Parece que las chavas de 14 se pusieron de acuerdo para que el buzón fuera de ellas). Sangrón, y pensar que Zamary te manda un beso porque le gusta cómo te comportas. (Gracias por aceptarme tal como soy, mi reina). Jumm. Querida Zamary, esperamos seguir hablando de los galanes de *KOF*, los cuales son de tus preferidos. (¿A poco le gustan esos tipos feos y llenos de bolotas?). Envidioso. Amiga Zamary, de tu parte mando saludos a tu mamá, a tu prima y a tus amigas Maya –Yakumo kum– y Valeria –Rose chan–. Por último, claro que no tomo a mal que me digas que soy sexy, pues creo que entre chavas también podemos decirnos halagos en buena onda, ¿cierto? (Claro. Ya lo que terminemos pensando los ecchis como yo, es otra cosa. Juar). ¡Ya párale, tarugo! Ejemm, chao, Zamary y gracias por escribir.

Zamary Michelle D. P.

GALERÍA

TONY TONY CHOPPER
Jesús Eduardo Ramirez Hdz.
Cd. Juarez, Chihuahua



SONRIE
Karina Guzman Villanueva
Ozumba, Edo. Mex.

DRAGON BALL
Maria del Carmen Lopez C.
Valle de Chalco, Edo. Mex.

INU-CHIBI
Beatriz Botello Vite
Tlalmimilpan, Edo. Mex.

HAPPY THREE FRIENDS
Blanca Aracen Hernandez Lopez
Oaxaca, Oaxaca

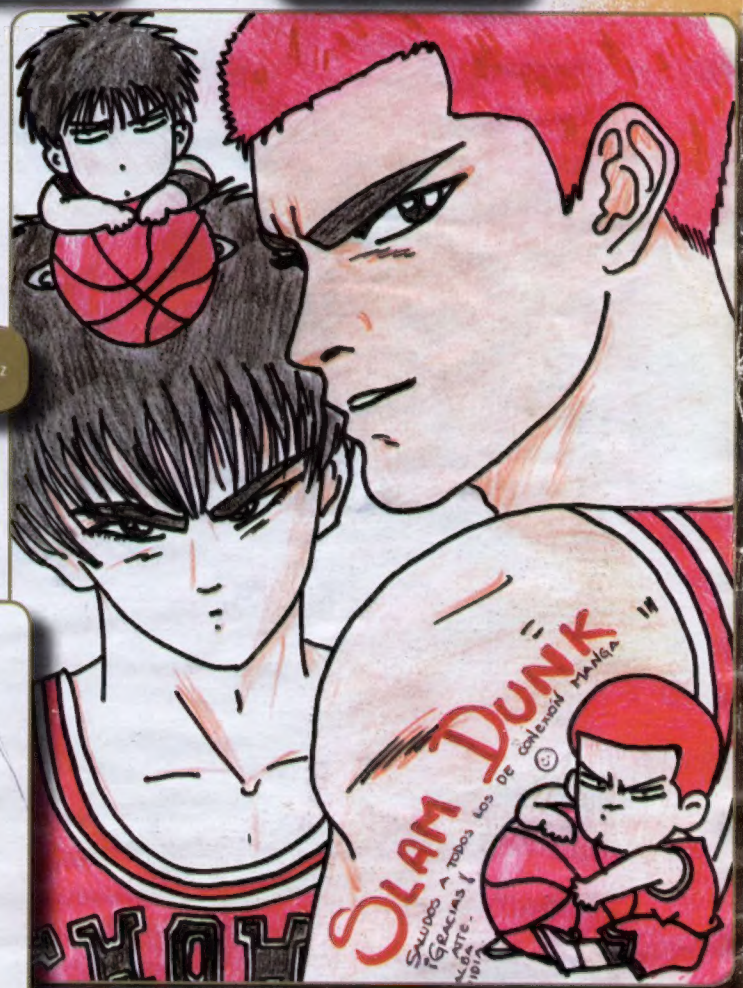
WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

CHICO LINDO
Sonia Sofía De Nicolás Castro
Xochitepec, Morelos
MENSAJE: Para mis amigas, Lupita, Bety y Daniela

ICHIGO MOMOMIYA
Aura
MENSAJE: Dedicado a Karla Itzel, Aide, Chicho y Karla Daniela

GOJI LO HACE DE NUEVO
Laura Salgado Farjado
Zumpahuacán, Edo. Mex.

KINGDOM HEARTS
J. Abigail Peña López
México, DF



SLAM DUNK
Alba Nidia Gallardo Martínez
Oaxaca, Oaxaca

DEATH NOTE
Anónimo

Contacto

KARLA

Hola, amigos de *Conexión Manga*, mi nombre es Karla, tengo 17 años y me encanta su revista. Me preguntaba si podrían publicarme en la página de Contacto. Las series que me gustan son: *Bleach, Sakura CC, Ranma 1/2, Chobits, Zoids, Hellsing, Trinity Blood, Blood +, Full-Metal Alchemist, Saint Seiya, Digimon*, etcétera. Por último, díganle a Dash que me encanta, no importa que sea el hijo de Seiya, así me gusta. Se despide de ustedes Kaoru, besos.
E-mail: **sakura-066@hotmail.com** o **fiscal.fiscal50@yahoo.com.mx**

ENRIQUE

Hola, mi nombre es Enrique, tengo 15 años y me gusta mucho su revista. Mando este mensaje para conocer chicas y chicos que les guste el anime como *Evangelion, DNA2, X-1999, Chobits, Hellsing* y muchas más.
E-mail: **enrique_619a@hotmail.com**

CARLOS JIMÉNEZ FERNÁNDEZ

Hola, gente pura vida, mi nombre es Carlos, tengo 17 años, soy de San José, Costa Rica. Me gustaría que publicaran mi e-mail en Contacto para hacer amigos(as) por correo. Algunas de mis series favoritas son: *Love Hina, Death Note, GreenGreen*, entre otras. Me gusta demasiado todo lo relacionado con Japón y me gustaría recibir mails de gente con gustos similares a los míos.
E-mail: **cejife_cali@hotmail.com**

MARTHA GARCÍA GUZMÁN

Hola, me llamo Martha García Guzmán, tengo 37 años y quiero conocer amigos de todo el país. Mis animes favoritos son: *Saint Seiya, Avatar, One Piece, Naruto* y un largo etcétera. Mis bishonen son Andrómeda, Saga y Kanon de Géminis, Milo de Escorpión y mi adorado maestro Camus de Acuario. A mí no me importa la edad, sólo que les guste tener una bonita y sincera amistad conmigo.
Calle Simón Bolivar No. 210 Altos
Colonia Ricardo Flores Magón
Poza Rica de Hidalgo, Veracruz
CP 93340
E-mail: **maya_galicia3942@hotmail.com** y **lus_gusman3952@yahoo.com**

AURA

Hola, mi nombre es Aura, tengo 12 años y me fascina su revista. Mis animes favoritos son: *SCC, FMA, Tokyo Mew Mew, Avatar, Ben10* y *Tsubasa Tokyo Revelations*, pero mi favorita es *Naruto Shippuden*. Me gusta la música japonesa y todos los *openings* de *Naruto*, en especial los de *Shippuden*. Bueno yo me despido, me gustaría tener contacto con más personas como yo.
E-mail: **de_i_dara@live.com.mx**

ALEX

No soy muy conocedor del anime y manga, ya que apenas me estoy "yendo por el mal camino", como diría Goji, a pesar de que siempre me había gustado la "caricatura japonesa" como decía antes, ya que veía *Mikami la cazafantasmas, Mazinger Z, Saint Seiya, Ranma 2/1* y *Sailor Moon*. Por eso me gustaría que publicaran mis datos para conocer personas que me induzcan un poco más en el mundo del anime. Quisiera conocer personas que vivan cerca de Tultitlán, Coacalco, para compartir series y hablar de todo lo relacionado, me gusta casi todo tipo de anime, así que ya saben. Tengo 19 años.
E-mail: **igniz_yagami88@hotmail.com**

NANCY CONDADO

Hola, mi nombre es Nancy Condado, tengo 14 años y soy fan del anime. Mis series favoritas son: *Naruto, Sailor Moon, Haruhi Suzumiya, Kamizama kazoku, Pretear*, entre otras, al igual que películas como *El castillo vagabundo, El viaje de Chihiro* y *Castillo en el cielo*. Quisiera que me incluyeran en *Conexión Akiba-kei* para tener muchos amigos(a). Mis datos son:
Calle Oriente 30, Mz.23, Int.11
Col. Providencia
Valle de Chalco, Edo.Mex.
CP 56616
E-mail: **nancy_condado@hotmail.com**

EMILIANO RAMÍREZ

Me llamo Emiliano Ramírez Velasco, a mí me gusta todo el anime, en especial lo que tenga que ver con shojo y algo de shonen (aunque no pierdo la oportunidad de ver otros géneros de anime). Entre mis series favoritas están: *Sailor Moon, Card Captor Sakura, Kagihime Monogatari Eikyu, Alice Rondo, Naruto, Prince of tennis* y no podría faltar *Evangelion*, entre otras que no me acuerdo. Vivo en el DF y mi dirección es:
Norte 86 #4508
Colonia Nueva Tenochtitlan
México, DF
E-mail: **velascoemiliano@gmail.com**

JUAN

Hola, me llamo Juan, de Tijuana, Baja California. Me gustaría conocer más gente de toda la República que le guste el anime y la música. Mi correo es:
E-mail: **chavo69_jmc@hotmail.com**

Porque sabemos
que siempre quieres más...

DibujArte 53
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

Búscala cada quincena.

Por primera vez en nuestro país.
De Japón a México
JAMProject
tnt 16
expo manga comic
16, 17, 18, 19 octubre 08
centro de convenciones tlatelolco
www.tntvirtual.com.mx
info y preventa
PROMOCIÓN EXCLUSIVA PARA VANGUARDIA EDITORES
CUIDAMOS TU ECONOMÍA
2 x 1
TNT 16
Promoción EXCLUSIVA PARA VANGUARDIA EDITORES
VALIDA SÓLO EL DÍA JUEVES 16
presentando este anuncio en taquilla